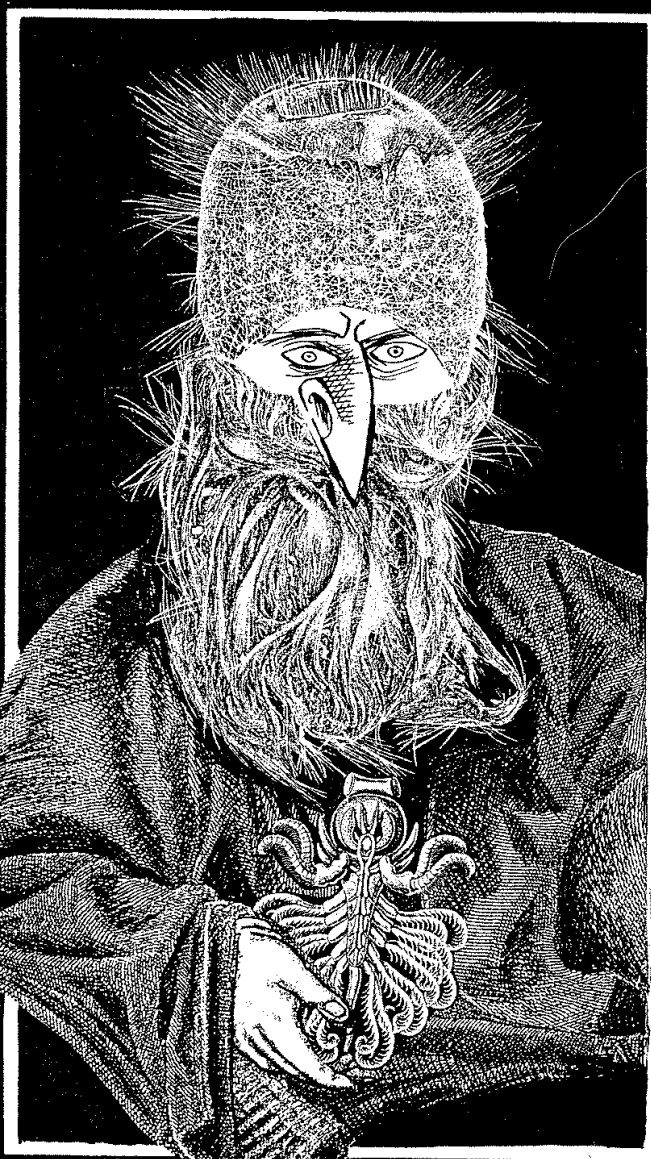


Necronomicon al-azif



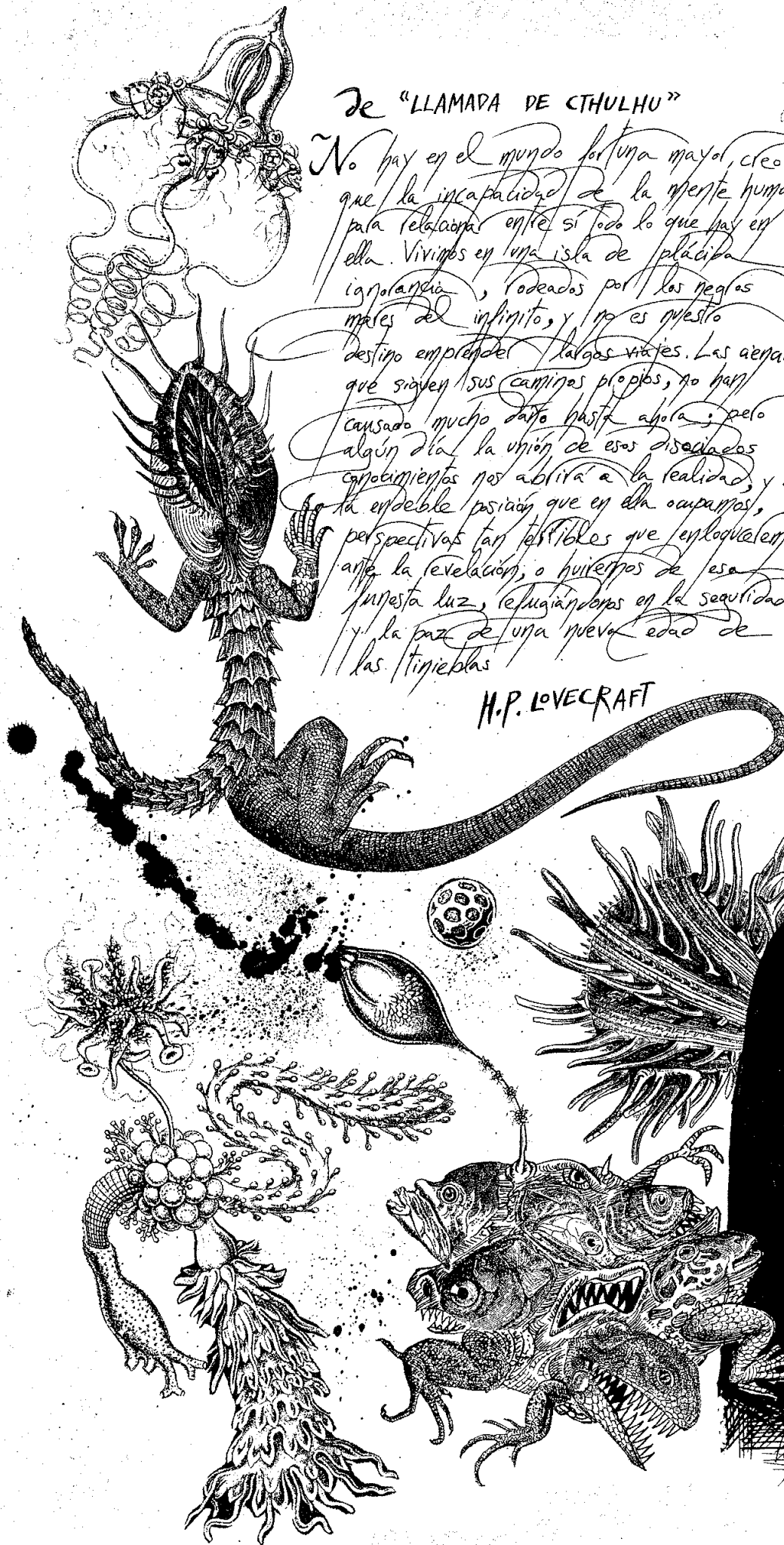
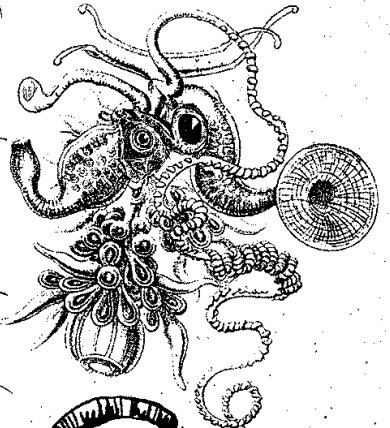
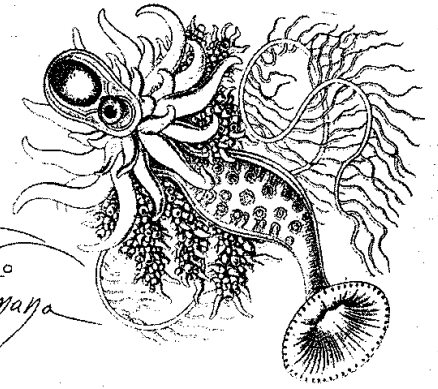
abdu al-hazred



De "LLAMADA DE CTHULHU"

No hay en el mundo fortuna mayor, creo
que la incapacidad de la mente humana
para relacionar entre sí todo lo que hay en
ella. Vivimos en una isla de placida
ignorancia, rodeados por las negras
males del infinito, y no es nuestro
destino emprender largos viajes. Las ajenas
que siguen sus caminos propios, no han
causado mucho daño hasta ahora; pero
algún día la unión de esos disociados
conocimientos nos abrirá a la realidad, y a
la espantosa posición que en ella ocupamos,
perspectivas tan terribles que enloqueceremos
ante la revelación, o huiríamos de esa
luz, refugiándonos en la sequedad
y la paz de una nueva edad de
las tinieblas.

H.P. LOVECRAFT



PRÓLOGO

El título original era AL-AZIF, término que hace referencia al ruido que producen los insectos nocturnos y que se suponía era el murmullo de los demonios del desierto. Fue escrito por el poeta ABDUL ALHAZRED, famoso místico para unos, loco para la mayoría. El nombre de ABDUL ALHAZRED parece ser la deformación popular de un nombre que, en su origen, pudo quizás ser ABD-AL-AZRAD. Nació hacia el año 700, y su patria era en SANAA, en el actual YEMEN, extremo sur de la península arábiga, durante la época de los califas OMEYAS. La ciudad era un importante centro comercial, que sufrió la conquista de distintos pueblos, por lo que se convirtió en una amalgama de creencias que iban del judaísmo al cristianismo, pasando por el animismo diáspora de los tribus árabes, hasta que la ocupación por parte del califa musulmán en el 632 implantó el Islam como religión oficial dominante. Cuando nació ALHAZRED, las enseñanzas del profeta MAHOMA eran de reciente implantación.

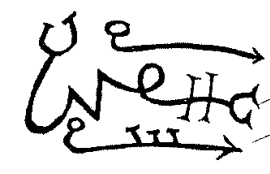
Educado dentro del islamismo, no es de extrañar que, el joven estudioso tropezara durante sus estudios con restos de antiguos cultos que hicieron tambalear sus convicciones, llegando finalmente a la fe de sus padres para abrazar el culto de los dioses arcaicos.

Su iniciación tuvo lugar durante un largo peregrinaje en el cual entró en contacto con cultos secretos de la antigua BABILONIA y visitó los subterráneos de MENFIS. Afectado por los nuevos conocimientos adquiridos, se retiraría durante diez años al desierto del sur de ARABIA, el ROBA EL KHALIYEH o "Espacio Vacío" de los antiguos y el DAHNA o "Desierto Escalada" de los árabes modernos, donde se dice que habitan espíritus malignos y monstruos tenebrosos.



Durante los últimos años, ALHAZRED vivió en Damasco y nuestra está envuelta de terribles y contradictorios rumores. Su biógrafo, IBN-KHALIKAN, que escribió su biografía muy tardíamente, ya en el siglo XII, con la poca credibilidad que eso comporta, cuenta que fue atacado en plena calle por una entidad invisible en pleno día y que lo devoró horriblemente en presencia de un gran número de aterrorizados testigos. Cuentan, además, muchas cosas sobre su locura. No participaba de la fe musulmana y que adoraba a unas desconocidas entidades a las que llamaba YOG-SOTHOTH y CTHULHU. Pero sea cual fuere su destino final, lo cierto es que dejó escrito su único libro, conservado hasta nuestros días, y hoy el místico árabe permanece en nuestra memoria gracias al AL-AZIF, mil veces perseguido y condenado, a las llamas purificadoras, pero superviviente a todas sus inquisiciones.





Fue escrito en el 730, es decir, 8 años antes de su muerte. Lo escribió en forma de manuscritos, que fueron pasando de mano en mano, circulando en secreto entre los filósofos de la época. En el 950 fue traducido oculta y misteriosamente al griego por THEODORUS PHILETAS de CONSTANTINOPLA que fue quien le puso el título NECRONOMICON.

Durante un siglo, y debido a su influencia, tuvieron lugar ciertos hechos horribles, por lo que el libro fue prohibido y quemado por el papa MICHAEL VIII en el 1050. Desde entonces no aparecen más que vagas referencias del libro. Pero una copia llegó a manos de OLAUS WORMIUS, quien en 1228 lo tradujo al latín. La versión árabe original se perdió en los tiempos de WORMIUS y, tanto su versión griega como la latina fue prohibida por el papa GREGORIO IX en el 1232, poco después de su traducción al latín fuese un poderoso foco de atención. Posteriormente se reimprimió dos veces más, una en ALEMANIA en letras góticas, y en el siglo XV. La otra en TOLEDO en el siglo XVII traducido al castellano. De la versión en griego se imprimieron dos ediciones más, en el 1500 y en el 1550.

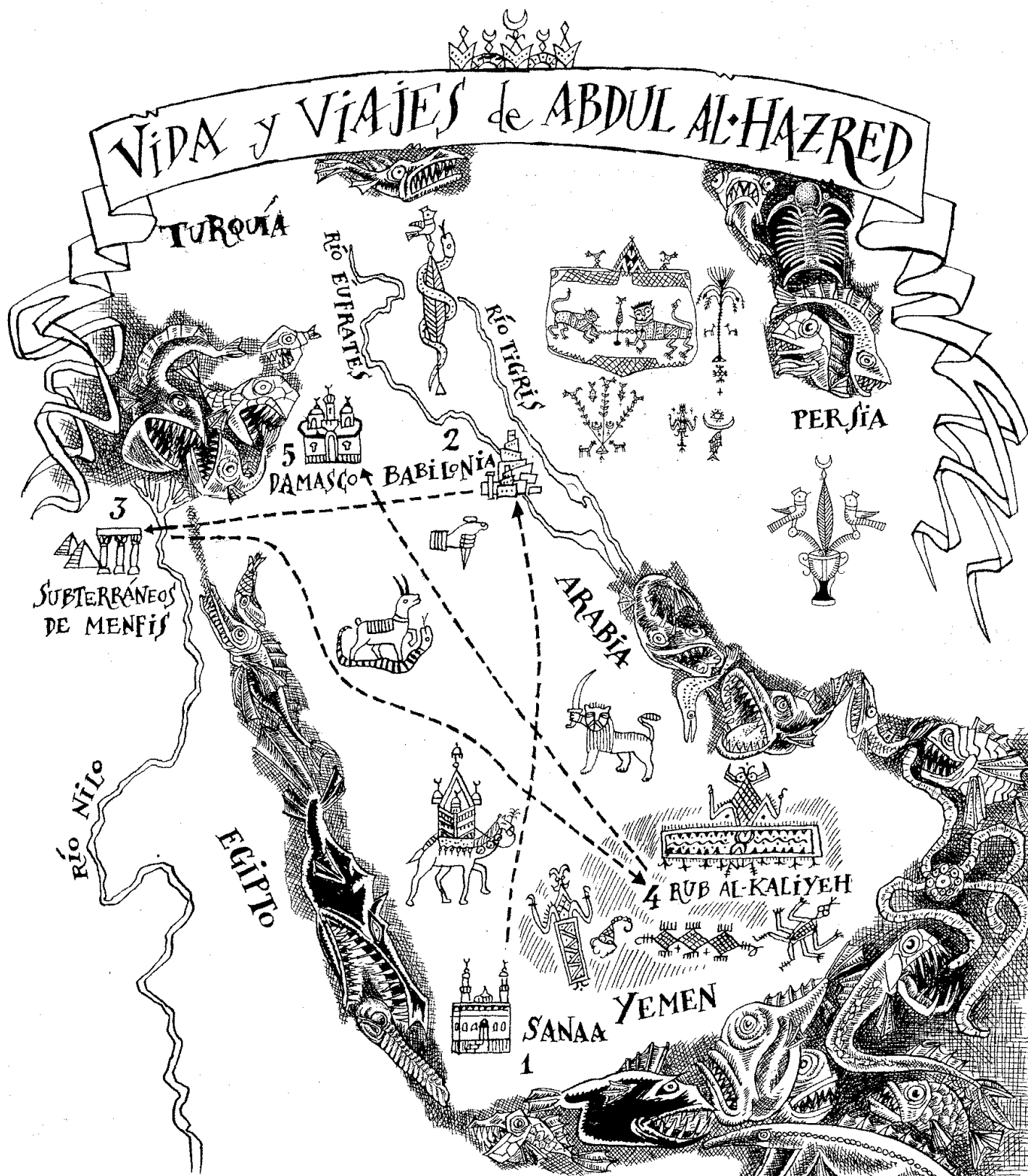
El último ejemplar que se conocía en griego desapareció en un misterioso incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de SALEM en 1692. Una copia en árabe apareció a principios del siglo XX en SAN FRANCISCO, pero desapareció en el gran incendio. Igualmente existía una traducción al inglés de JOHN DEE, jamás impresa, basada en el manuscrito original. De la copia del siglo XV en latín se conserva uno en el MUSEO BRITANICO y otro se halla en la BIBLIOTECA NACIONAL DE PARÍS.

De la edición en castellano del siglo XVII se encuentra un ejemplar en la biblioteca WIDENER DE HARVARD, otro en la biblioteca de la UNIVERSIDAD DE MISKATONIC, en ARKHAM, y otra más en la UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES. También FRANCISCO TORRES OLIVER, traductor de LOVECRAFT, asegura haber descubierto un ejemplar en el archivo histórico de SIMANCAS, redactado en LEÓN en 1309 por un autor desconocido, escrito en castellano antiguo. Posiblemente existan aún más copias secretas, corriendo rumores que una copia del siglo XVI fue a parar a la colección privada de un celebre millonario americano. Existe otro rumor que asegura que una copia del texto en griego del siglo XIII es propiedad de la familia PICKMAN en SALEM, pero es casi seguro que esta copia desaparece al mismo tiempo que el artista RICHARD UPTON PICKMAN, el cual desapareció en 1928 en extrañas circunstancias y sin dejar rastro. Las páginas de la presente edición del NECRONOMICON fueron reveladas, en sucesivas pesadillas, por un blasfemo ente viscoso al dibujante LLUISOT.

ADVERTENCIA:

Quien usare los conocimientos, fórmulas, símbolos y sortilegios escritos y descritos en estas páginas sin la suficiente preparación místico-esotérica, llegará sin remedio a la locura, a la muerte o a algo peor, puesto que accedera al pánico que se escapa tras el horror cósmico, al cual ningún cerebro humano puede llegar a intuir, y mucho menos asimilar sin una estricta iniciación.

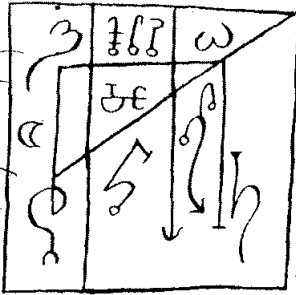




- 1- NACE ALREDEDOR DEL AÑO 700 EN SANAA (Yemen)
EN LA ÉPOCA DE LOS OMEYAS
- 2- VISITA LAS RUINAS DE BABILONIA JUNTO AL EUFRATES
- 3- VISITA LOS SUBTERRÁNEOS SECRETOS DE MENFIS
JUNTO AL NÍLO
- 4- DIEZ AÑOS DE SOLEDAD EN EL DESIERTO
RUB AL-KALIYEH «espacio vacío» HABITADO
POR ESPÍRITUS QUE PROTEGEN EL MAL Y
POR MONSTRUOS DE LA MUERTE
- 5- ÚLTIMOS AÑOS EN DAMASCO DONDE ESCRIBE
EL NECRONOMICON SIENDO DEVORADO EN EL
AÑO 738 POR UN MONSTRUO INVISIBLE ANTE
UN GRAN NÚMERO DE TESTIGOS ATERRADOS

SELO PUERTA NORTE

Y hay quienes se han atrevido a somarse al otro lado del Velo, y a aceptarla a EL como guía, mas habrían dado muestras de mayor prudencia no aceptando talo al guio con EL, porque esta escrito en el LIBRO DE THOTH, uñan terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entraren no podran volver jamás, porque los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Entidad que fluctúa en la noche, y la Malignidad capaz de desafiar el SIGNO ARQUETIPO y la HORDA que vigila el portal secreto de cada tumba y media con lo que se forma en los moradores de esta... todos estos Horrores son inferiores al del que guarda el UMBRAL, al ESE que custodia al Temporalio, mas allá de todos los mundos, hasta el Abismo de los devoradores inominados. Porque EL es



السلا

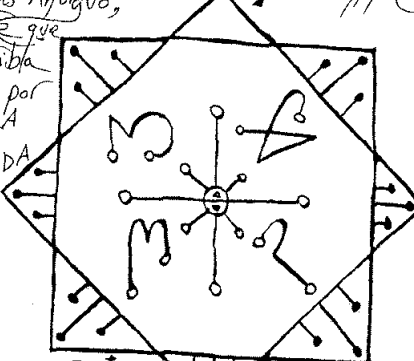
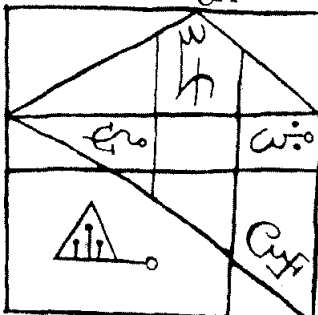
Las cavernas inferiores son insosportables y ojos normales no pueden verlas, puesto que sus prodigios son extraños y terribles. Maldecida sea la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en laspas bajo yace espectral y feliz es la noche en todo pueblo cuyos brujos son sólo cerebros. Pues dice un tumor antiguo que el alma que se ha vendido al diablo no se apresura en huir de su envoltura mortal, sino que instruye al mismo gusano que lo fue, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la callosidad de la tierra decanastulas, para vejarse y hostigarla y apañen monstruosamente para infectarla. Donde los poros de la tierra deberían bastar, se cavan, secretamente inmensas galerías, y han aprendido a campar criaturas que solo deberían ahorrarse.

extraños en una existencia nueva y singular, y maldecida sea la mente que reside en cabeza alguna. Sabiamente dijo IBN SCHAKABAD: "Benito el pueblo en que niquen



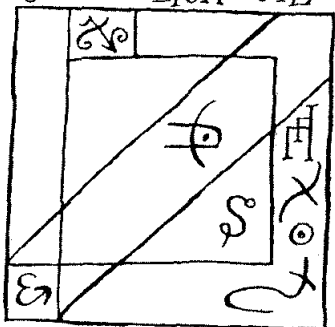
SELO PUERTA OESTE

UMR AT-TAWIL, El Mas Antiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA



MANDALA DE LAMADA

SELO PUERTA ESTE



السلا

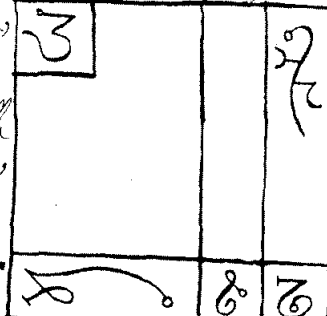
السلا

Muchos y multipolmes son los oscuros horrores de la tierra, a la que infectan desde el principio de los tiempos.

Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para realizar con el cualquier acción que le parezca incapaz en vida. Tales resurrecciones sólo tienen el objetivo de realizar acciones malvadas y en detrimento de otros. Conseguida asíma el cuerpo con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la voluntad del hechicero ha conseguido esudat de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que los trozos pedazos silvan a su voluntad y deseos, bien por separado, bien en una reunión temporal.

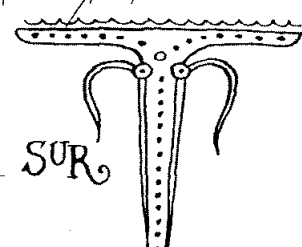
Duermen bajo las piedras no removidas, decan con el árbol desde sus raíces, se mueven bajo el mar y en túneles subterráneos, habitan en los sagrados más recónditos, y también bajo la tumba sellada con afalta. El nombre que desde antiguo, pero alas aún desconocidos esperan el terrible día de su revelación. Pero entre los que han sido expuestos antes de tiempo y han manifestado su presencia, existe uno cuyo nombre E no puede pronunciarse, abiel tamperle debido a su terrible pertenencia. Es la semilla que, aquel que habita en las bóvedas, ha sembrado sobre la mortalidad.

Pero en todos los casos, tras completar la acción ordenada por el hechicero, el cuerpo vuelve a su estado anterior.



SELO PUERTA SUR

السلا

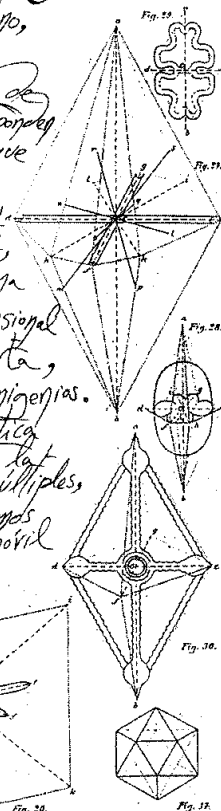
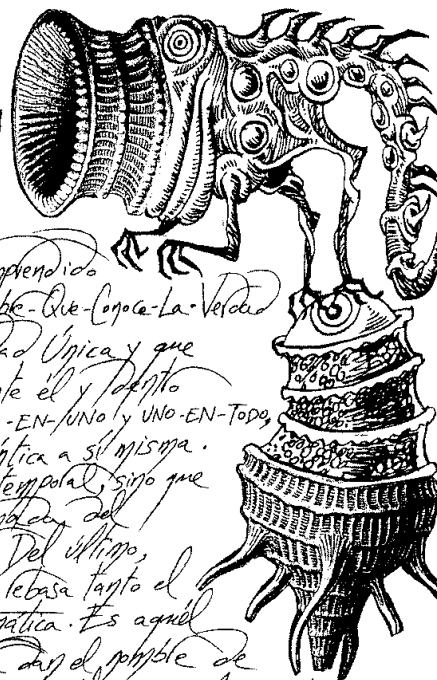
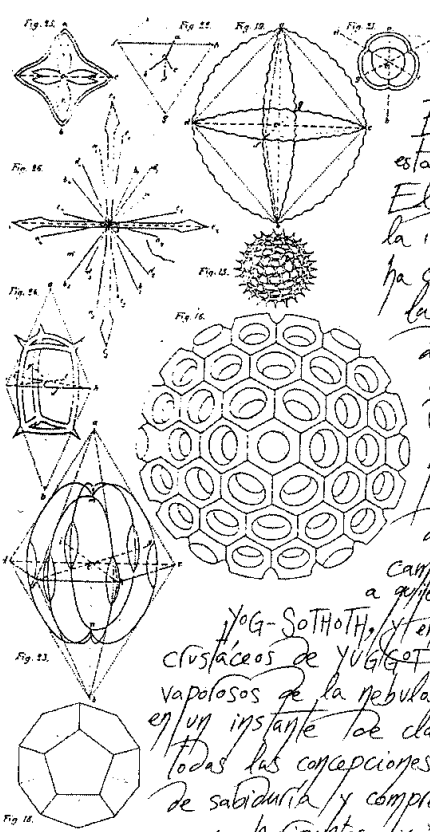


LA VERDAD OCULTA

El Hombre-que-Coroca-La-Verdad está más allá del bien y del mal.

El Hombre-Que-Coroca-La-Verdad ha comprendido la identidad de lo UNO y el TODO. El Hombre-Que-Coroca-La-Verdad ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que la Sustancia es la Gran Impositoria. Ante él y dentro de él resplandece la entidad que es TODO-EN-UNO y UNO-EN-TODO, a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma.

No pertenece a un solo continuo espacio temporal, sino que forma parte de la misma asepsia armónica del torbellino caótico de la vida y del ser. Del último, del absoluto torbellino de confusión y que le basó tanto el campo de la fantasía como el de la matemática. Es aquí a quien en algunas cultos sedes de la Tierra dan el nombre de YOG-SOTHOTH, y entre otros adoran con nombres distintos. Aquel a quien los crustáceos de YUGGET llamaron El-Del-Más-Allá, pastaríanse ante él, y los seles vaporosos de la nebulosa espiral representan con un símbolo intranscendible. Pero, en un instante los clarividentes comprenden cuán triviales y fraccionarias son todas las concepciones. Es aquel espíritu que empuja una ilimitada corriente de sabiduría y comprensión que abre ante el Hombre-Que-Coroca-La-Verdad nuevos horizontes y le prepara para contemplar una visión del cosmos que jamás habría llegado a tener. Le hace consciente de cuán infantil y estrecha es la noción de un mundo tridimensional, y que infinitas de realidades existen además de las concepciones de abajo-arriba, adelante-detrás y derecha-izquierda. Muestra la pequeñez hueca y desvirtuosa de los dioses de la Tierra, con sus mezquinos intereses humanos y sus odios, celos, amores, vanidosos ruines, sus apetencias de honores y sacrificios, y sus exigencias de que se les tribute una fe contraria a toda razón y naturaleza. Cada figura espacial no es más que el resultado de la intersección, en un punto, de una figura correspondiente que posee además otra dimensión, como el cuadrado resulta de la sección de un cubo, o el círculo de la de una esfera. El cubo y la esfera, con sus tres dimensiones, corresponden a su vez a la sección de otras figuras de cuatro dimensiones, que los hombres solo conocen por sueños y conjeturas. Y éstas, a su vez, son sección de otras figuras de cinco dimensiones, y así sucesivamente, hasta remontarse a un inalcanzable infinito aritmético. El mundo de los hombres y de los dioses humanos es tan sólo una fase infinitesimal de un ser infinitesimal: la fase tridimensional de la peregrina totalidad que termina en la Primera Puerta, donde UMR-AT-TANIL dicta sus sueños a las Primigenias. Aunque los hombres la proclaman como única y auténtica realidad, y tachan de ilical todo pensamiento sobre la existencia de un universo original de dimensiones múltiples. La Verdad consiste en todo lo contrario. Lo que llamamos Sustancia y realidad es sombra e ilusión. El tiempo es inmóvil y no tiene principio ni fin. Es error considerar como movimiento y causa de todo cambio. En realidad, el tiempo en sí mismo es una ilusión, porque, a excepción de la visión estrecha de los seles de dimensiones limitadas, no existen cosas tales como pasado, presente y futuro. Los hombres comprenden el tiempo en tanto que significa cambio. Pero el cambio también es una ilusión. Todo lo que fue, es y será, existe simultáneamente.





Aunque estas revelaciones escapen a la comprensión, son realmente ciertas a la luz de la realidad cósmica, fúgil que despierta toda perspectiva parcial y toda visión estática. Al adentrarse en las más profundas cuestiones filosóficas, el hombre que conoce la verdad se libera de la servidumbre que impone toda concepción fragmentaria y parcelada. Lo que los habitantes de las regiones de otros dimensiones llaman cambio, no es más que una simple ilusión de sus concepciones, las cuales contemplan el mundo desde diversos ángulos cósmicos. Las figuras parecen ser oblicuas al seccionar un cono, parecen variadas según el ángulo de plano que lo secciona, esmeralando el círculo, la elipse, la parabola, o la hipérbola, sin que el cono experimente cambio alguno. Del mismo modo, los aspectos locales de una realidad inmutable e infinita parecen cambiar con el ángulo cósmico de observación. Los débiles seres de los mundos inferiores son esclavos de esta diversidad de ángulos de concepción, ya que, aparte alguna rara excepción, no llegan a dominarlos. Sólo unos pocos seres velados en misterios prohibidos han logrado una infima parte de ese dominio, conquistando de este modo el tiempo y el cambio. Pero las entidades que habitan más allá de las Puertas dominan todos los ángulos. Y pueden contemplar a voluntad, ya por millares de facetas distintas del cosmos en su forma fragmentaria y sonética, el cambio, ya la inmutable totalidad no seccionada por perspectiva alguna. Todas las estirpes de los seres pertenecientes a dimensiones limitadas y todas las fases evolutivas de cada uno de esos seres, son meras manifestaciones de un ser arquetípico y eterno. Cada ser aislado - hijo, padre, abuelo, y así sucesivamente - y cada fase evolutiva de un mismo ser - niño, muchacho, joven, hombre - es tan sólo una de las infinitas facetas de ese mismo ser arquetípico y eterno, diferenciada por una variación del ángulo de la concepción-plano que lo crea. Cada persona en todas sus edades y todas sus antepasados, humanos, prehumanos, terrestres y preterrestres, no son sino meras facetas de la misma persona última y eterna, exterior al espacio y al tiempo, proyecciones fantasmiales diferenciadas únicamente por el ángulo con que el plano de la conciencia había incidido en cada caso sobre el arquetipo eterno. Una ligera modificación del ángulo puede convertir al viejo de hoy en niño de ayer, a un ser humano en una de aquellas entidades digitales que habitaron en la arcaica HYPERBOREA y adolaron al genio y pastoso ISATHO GUA, después de huir de KYTHAMIL, el planeta doble que un día giró en torno a ARCTURUS, a la persona terrestre en un antepasado remotísimo y rudimentario, morador del propio KYTHAMIL, o incluso en las criaturas aún más remotas de las transgalácticas STRONTI, o en una conciencia etérea y tetradimensional de un continuo espacio-temporal aún más antiguo, o en una mente vegetal del futuro, habitante de un cometa radiactivo de órbita inconcebible. Y así sucesivamente en infinitos ciclos cósmicos.

YOG-SOTHOTH

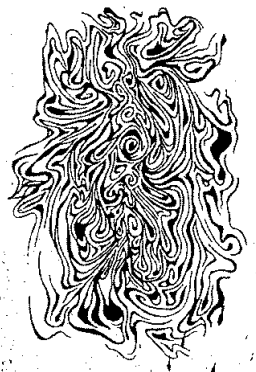
No debe pensarse que el hombre es el más antiguo o el último de los dueños de la tierra, ni que semejante combinación de cuerpo y alma se pasea sola por el universo. Los Anaias eran, los Anaias son y los Anaias serán. No en las espaldas que conocemos, sino entre ellas. Se pasean serenos y primigenios (en esencia, sin dimensión) e invisibles a nuestra vista. YOG-SOTHOTH copa la puerta. YOG-SOTHOTH es la puerta. YOG-SOTHOTH es la llave y el guardián de la puerta. El sabe por donde entrarán los Anaias en el pasado y por donde volverán a hacerlo cuando llegue el momento. El sabe que legiones de la tierra hallaron, donde si ven hallando y por que nadie puede verlos en su avance. YOG-SOTHOTH es la llave que abre la puerta, por donde las esperas se encuentran. El hombre ríe ahora donde antes reían Ellos, pero pronto volverán Ellos a reír donde ahora ríe el hombre. Aquarad, pacientes y compasos, pues saben que volverán a reír sobre la tierra. Pasado, presente, futuro: todo es uno en YOG-SOTHOTH.

INVOCACIÓN A YOG-SOTHOTH:

Y'AI'NG'NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EE-L'GEB
FAI THRODOG
UAAAH
OGTHROD AI'F
GEB'L-EE'H
YOG-SOTHOTH
'NGAH'NGAI'Y
ZHRo



SELLO DE YOG-SOTHOTH



SELO DE
AZATHOTH

AZATHOTH

EL SULTAN DEL CAOS

UBBO-SATHIA es la fuente
impolviada de donde emanaron
aquellos que se atrevieron a oponerse
a los DIOS ANCESTRALES que
gobernaban desde BETELGEUSE, los
GRANDES PRIMORDIALES que osaron
combatir a los DIOS ANCESTRALES.
Y estos PRIMORDIALES habían recibido
instrucción de AZATHOTH, que es
un dios ciego y demente, caótico.
Y de YOG-SOTHOTH, que es TODO-EN-UNO
UNO-EN-TODO y que para El no existen
limitaciones ni de tiempo ni de
espacio y sus proyecciones en este
mundo son UMIR/ATTAWIL y los
PRIMIGENIOS. Los GRANDES PRIMORDIALES
sueñan desde la eternidad
con un tiempo por venir
en que volverán a gobernar
la Tierra y todo el Universo del
que ella forma parte.

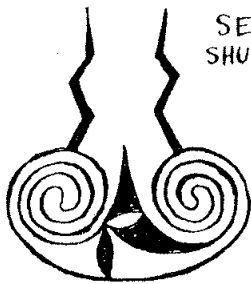
no se apartan
de las puertas,
ya que el tiempo
se acerca y la
hora está próxima.
Y los DIOS
ANCESTRALES les
duermen y sueñan,
ignorantes de
aquellos que ya
conocen los
hechizos colocados
por ellos sobre los
GRANDES PRIMORDIALES
y que descubrirán
la palabra que
rompe los hechizos,
así como ya abrieron
a sus servidores que
guardan más allá
de las puertas
del Exterior.

NODENS GRAN SEÑOR DEL ABISMO

Dios Arquetípico que cruza el tiempo y el espacio
montado en su carro de concha marina arrastrado
por monstruos sobrenaturales. Visita periódicamente
la TIERRA para ayudar a los humanos en su lucha
contra los PRIMIGENIOS. Sus más fieles
ayudantes son los ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE.



SELLO DE
NODENS



SELLO DE
SHUB-NIGGURATH

INVOCACIÓN:

¡Ä! Ä! SHUB-NIGGURATH!

YA-R'LYEH!

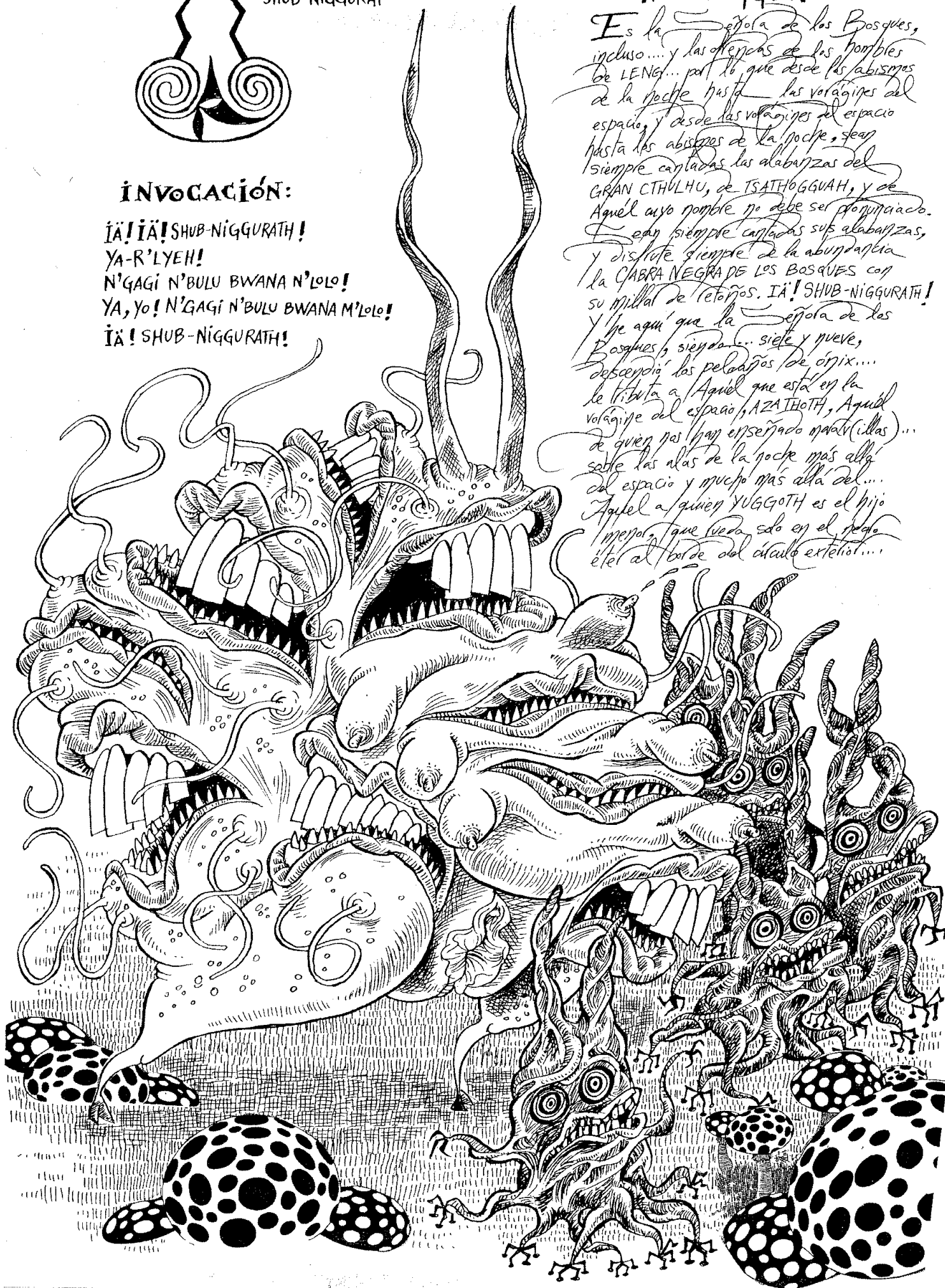
N'GAGI N'BULU BWANA N'LOLO!

YA, YO! N'GAGI N'BULU BWANA M'LOLO!

Ä! SHUB-NIGGURATH!

SHUB-NIGGURATH

Es la Señora de los Bosques,
incluso.... y las ofrendas de los hombres
de LENG... por lo que desde los abismos
de la noche hasta las volágines del
espacio, y desde las volágines del espacio
hasta los abismos de la noche, sean
siempre captadas las alabanzas del
GRAN CTHULHU, de TSATHOGGUAH, y de
Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado.
Sean siempre captadas sus alabanzas,
y disfrute siempre de la abundancia
la CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES con
su millar de retoños. Ä! SHUB-NIGGURATH!
Y he aquí que la Señora de los
Bosques, siempre... siete y nueve,
descendió las peladías de ópax....
le tributa a Aquél que está en la
volágine del espacio, AZATHOTH, Aquél
de quien nos han enseñado maravillas...
sobre las alas de la noche más allá
del espacio y mucho más allá del....
Apel a quien YUGGOTH es el hijo
menor, que fuera edo en el pedo
éfel al borde del círculo exterior....



NYARLATHOTEP EL CAOS REPTANTE

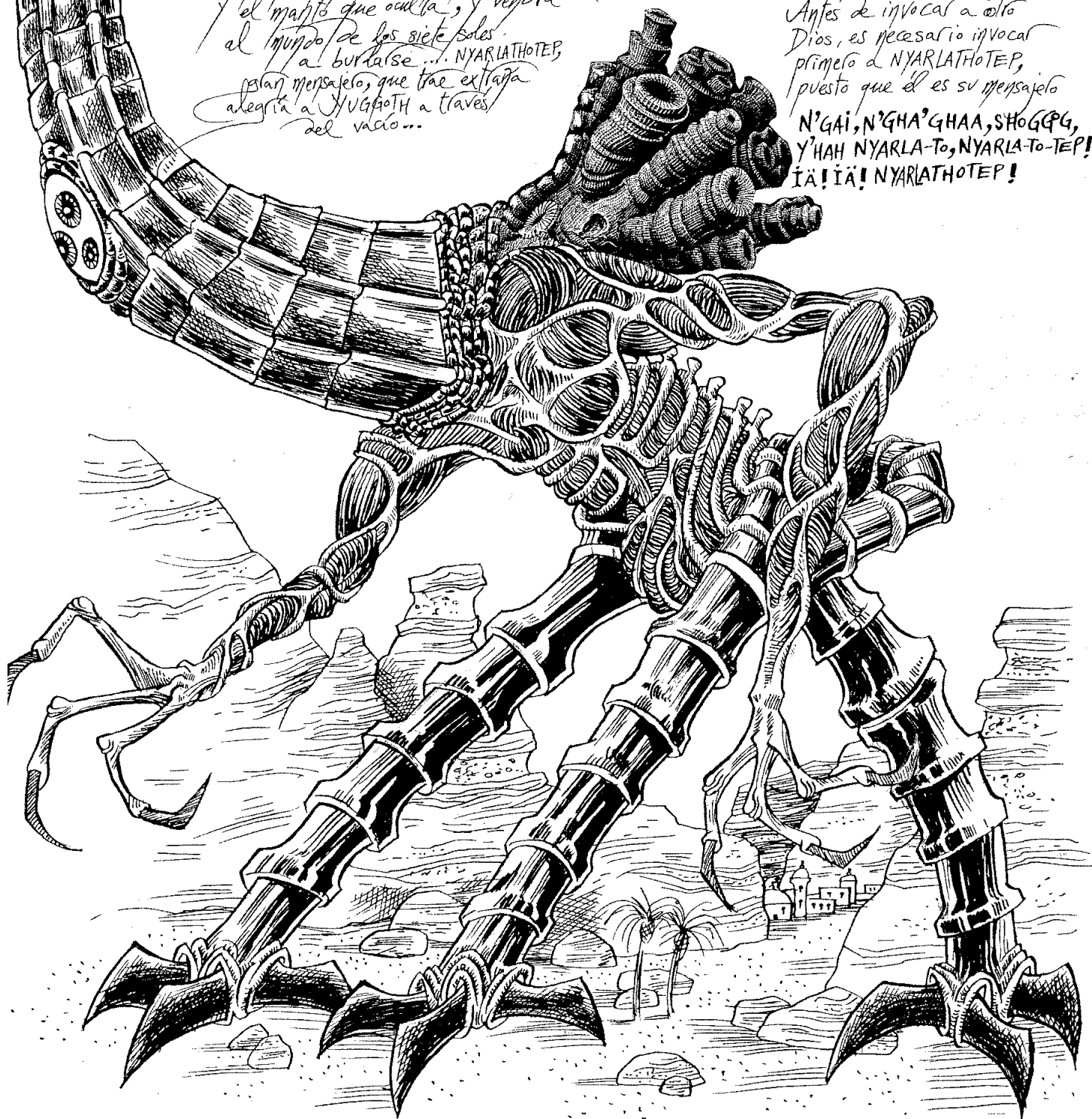
... Entre los hombres y buscad el camino
para que ARUEL que está en las volutas
del espacio lo sepa. A NYARLATHOTEP,
poderoso mensajero, todas las cosas deben
ser reveladas. Y él aceptará el
semblante humano, la máscara de cara
y el maripó que oculta, y venirá
al mundo de los siete soles
a burlarse... NYARLATHOTEP,
¡gran mensajero, que trae extraña
alegría a YUGOTH a través
del vacío...

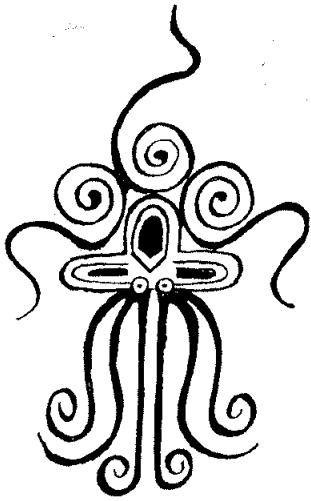


SELLO DE NYARLATHOTEP

INVOCACIÓN:

Antes de invocar a otro
Dios, es necesario invocar
primero a NYARLATHOTEP,
puesto que él es su mensajero
N'GAI, N'GHA'GHAA, SHOGG, G,
Y'HAH NYARLA-TO, NYARLA-TO-TEP!
IÄ! IÄ! NYARLATHOTEP!





SELLO DE CTHULHU

CTHULHU

INVOCACIÓN:

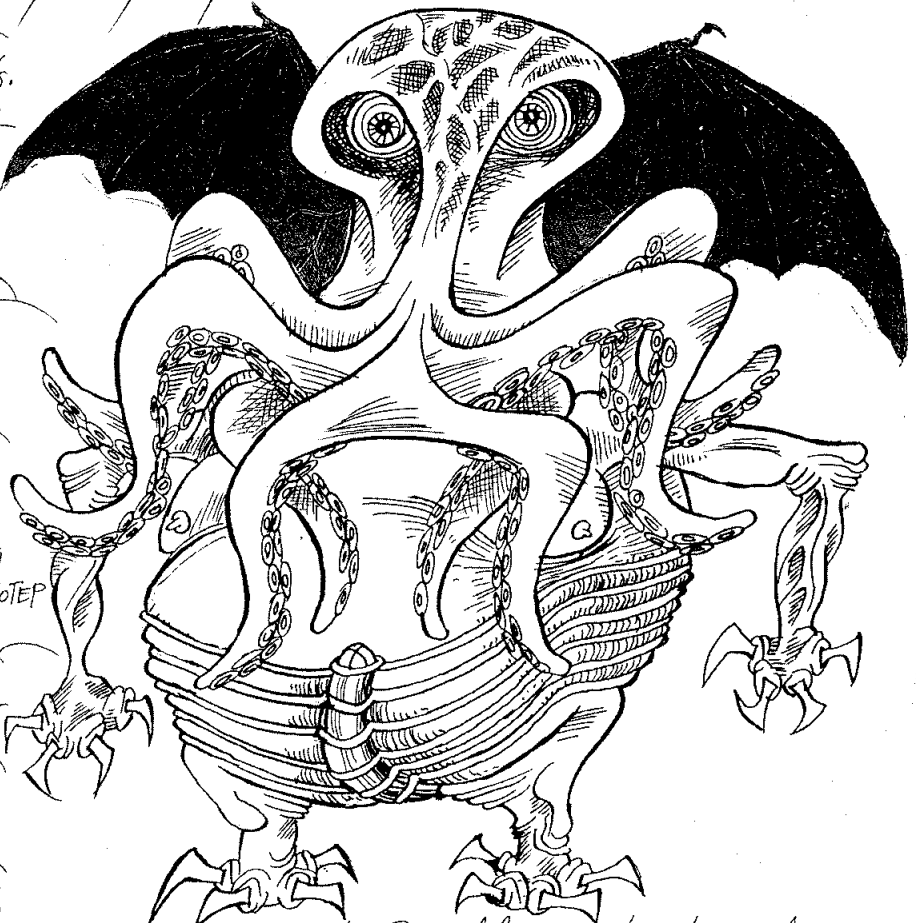
¡Ä! ¡Ä! CTHULHU FHTAGN!
PH'NGLUI MGLW'NAF CTHULHU
R'LYEH WGAH-NAGL FHTAGN!
Ä-R'LEH! CTHULHU FHTAGN! Ä! Ä!

Y sucedió lo que habían anunciado los ANTIGUOS, que EL fue tomado por AQUELLOS a los que había Desafiado, los Cuales le arrojaron al Último Abismo del Mar y Le dieron por morada

la Torre, cubierta de corales y moluscos, que se alzan en las lujas de R'LYEH la Ciudad Symétrica, y está sellada por el Signo Ancestral. Mas EL se encorcelizó contra los que así le habían enjaulado y su colera despertó la de ELLOS, que descendieron sobre EL por segunda vez y le impusieron la semejanza de la Muerte. EL ha quedado soñando en la torre, bajo las aguas, y ELLOS han bañado al lugar de donde venían, que algunos lo llaman GLYU-VHO y está entre las estrellas.

Desde allí miran a la Tierra cuando el tiempo en que las hojas caen hasta el tiempo en que el labrador vuelve a sus campos. Y EL permanece soñando en su Casa de R'LYEH, hacia la cual acuden sus esclavos, nadando y con arduos esfuerzos, y allí aguardan su despertar, pues ellas carecen de poder para tocar el SIGNO ANCESTRAL y tener su poder, mas no ignoran que el Ciclo se ha de cumplir y EL será libre una vez más para volver a abrazar la Tierra y hacer de ella su REINO y agitar su último desafío a los DIOS ANCESTRALES. Ya sus hermanos sucedió como a EL, que los tomaron AQUELLOS a los que habían Desafiado, los CUALES los arrojaron al desierto. AQUEL-QUE-NO-PUEDE-NOMBRARSE fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los OTROS también fueron desterrados y la TIERRA quedó libre de ELLOS. Y LOS-QUE-VINIERON con apuntes de TORRES DE FUEGO retornaron al lugar de donde venían y nadie los vio más.

Y en toda la TIERRA vino la paz y no fue interrumpida. Mas sus esclavos se reúnen y llaman en secreto para liberar a los PRIMORDIALES, y esperan a que el propio hombre descubre los secretos y penetre en lugares prohibidos, y abra la puerta. Entonces retornan con ELLOS y en este Día del Gran Retorno será liberado CTHULHU de bajo el mar y EL-QUE-NO-PUEDE-NOMBRARSE vendrá de su Ciudad y vendrá SHUB-NIGGURATH y multiplicará su espanto y NYARLATHOTEP llevará la Palabra a todas las PRIMORDIALES y CTHUGHA dará caído su Mar sobre quien se gacha a EL y el idiota ademente y ciego de AZATHOTH se alza del centro del Mundo donde todo es Caos y Destrucción y YOG-SOTHOTH vendrá con sus esferas y ITHAQUA volverá a caminar y juntos tomarán posesión de la Tierra y de cuantos seres vivos la pueblan y se preparan para combatir con los DIOS ANCESTRALES



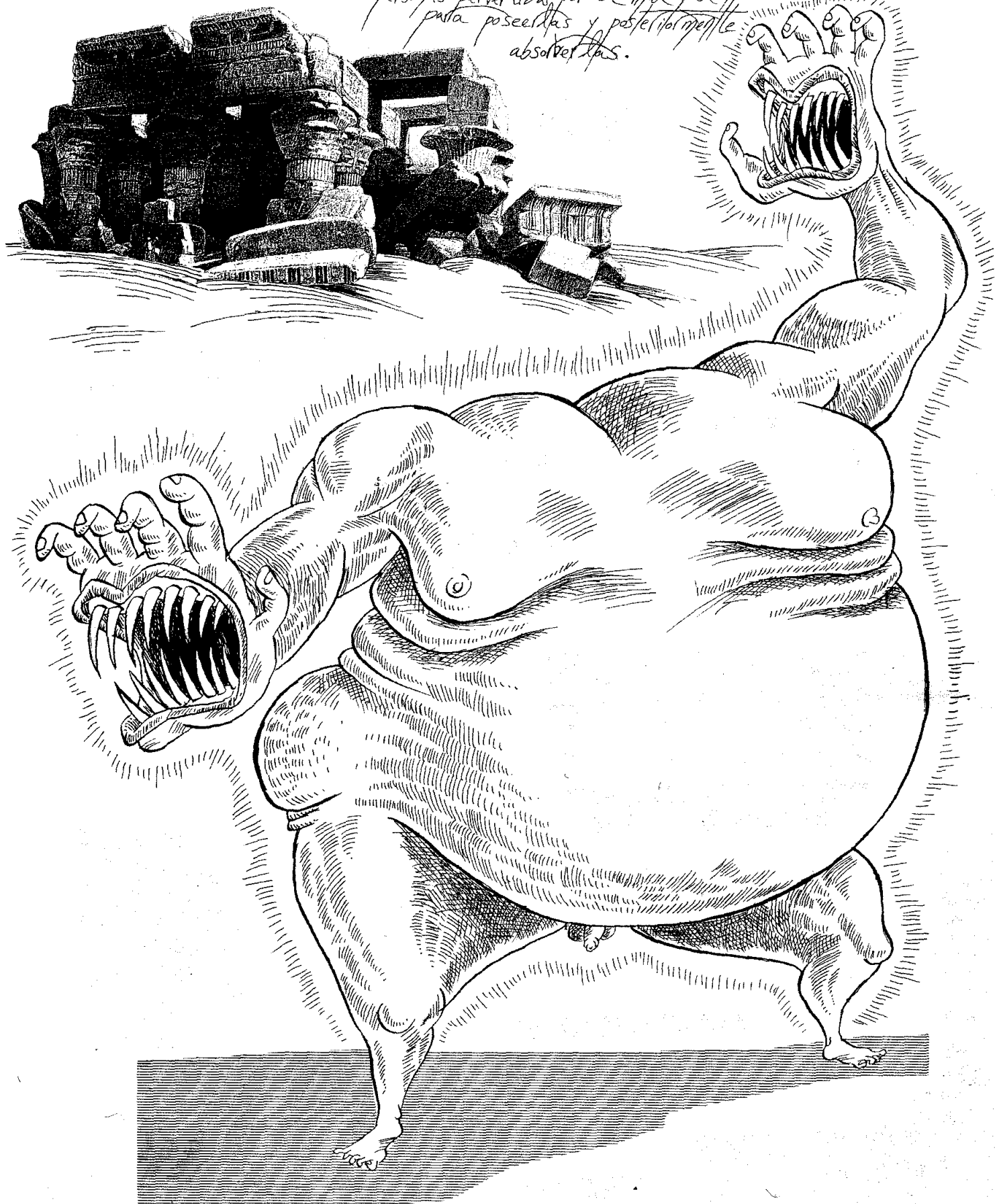
CTHULHU es un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, con cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara flota una masa de tentáculos. Un cuerpo con escamas, de aspecto gnomoso. Siempre gasta en maras y pies y alas largas y estrechas de las... vivas, babaseando y construyendo a veces inmersión de gelatinosa en el Negro portal... camina como una montaña bamboleanse.

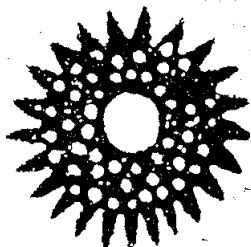
SELLO DE
Y'GOLONAC



Y'GOLONAC

Vive bajo tierra entre unas enormes vigas.
amofa, abotargada y acefala, irradiando una terrible
fluorescencia. Enorme y despudo, con babeantes bocas en
seis das manos, busca neuróticamente y con paso tambaleante,
personas perversas por el mal y el pecado
para poseerlas y posteriormente
absolverlas.





SELLO DE CTHUGHA

Para invocar a CTHUGHA hay que repetir esta
letanía tres veces cuando la estrella FOMALHAUT
está sobre el horizonte:

PH'NGLUI MGLW'NA FH
CTHUGHA FOMALHAUT
N'GHA-GHAA NAF'L THANG!
IA! CTHUGHA!

CTHUGHA

Su enorme masa de fuego
varía y cambia continuamente
de forma. Vive en algún lugar
cerca de la estrella de FOMALHAUT.
Los vampiros de fuego son sus fieles
servidores. Se le considera el fuego
elemental. Es uno de los más
asustos y temidos PRIMIGENIOS.

HASTUR

EL INNOMBRABLE

Es Aquel Cuyo Nombre A
Debe Ser Ponunciado.

Viaja a traves del espacio.
Su culto es bastante común
en la TIERRA, y los
abominables TCHO-TCH
son algunos de sus
afiliados.



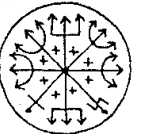
SELLO DE HASTUR



ITHAQUA EL WENDIGO EL QUE CAMINA EN EL VIENTO

Acecha en las yerbas, siquiere a los viajeros y llevandoselos consigo. A sus víctimas se los separa meses o semanas después, medio estrellados como si hubiesen caído de una gran altura, faltándole partes importantes del cuerpo, congelados y el rostro contraído con expresiones de haber sufrido un inmenso dolor.

TALISMÁN
PROTECTOR
DURANTE
LOS VIAJES

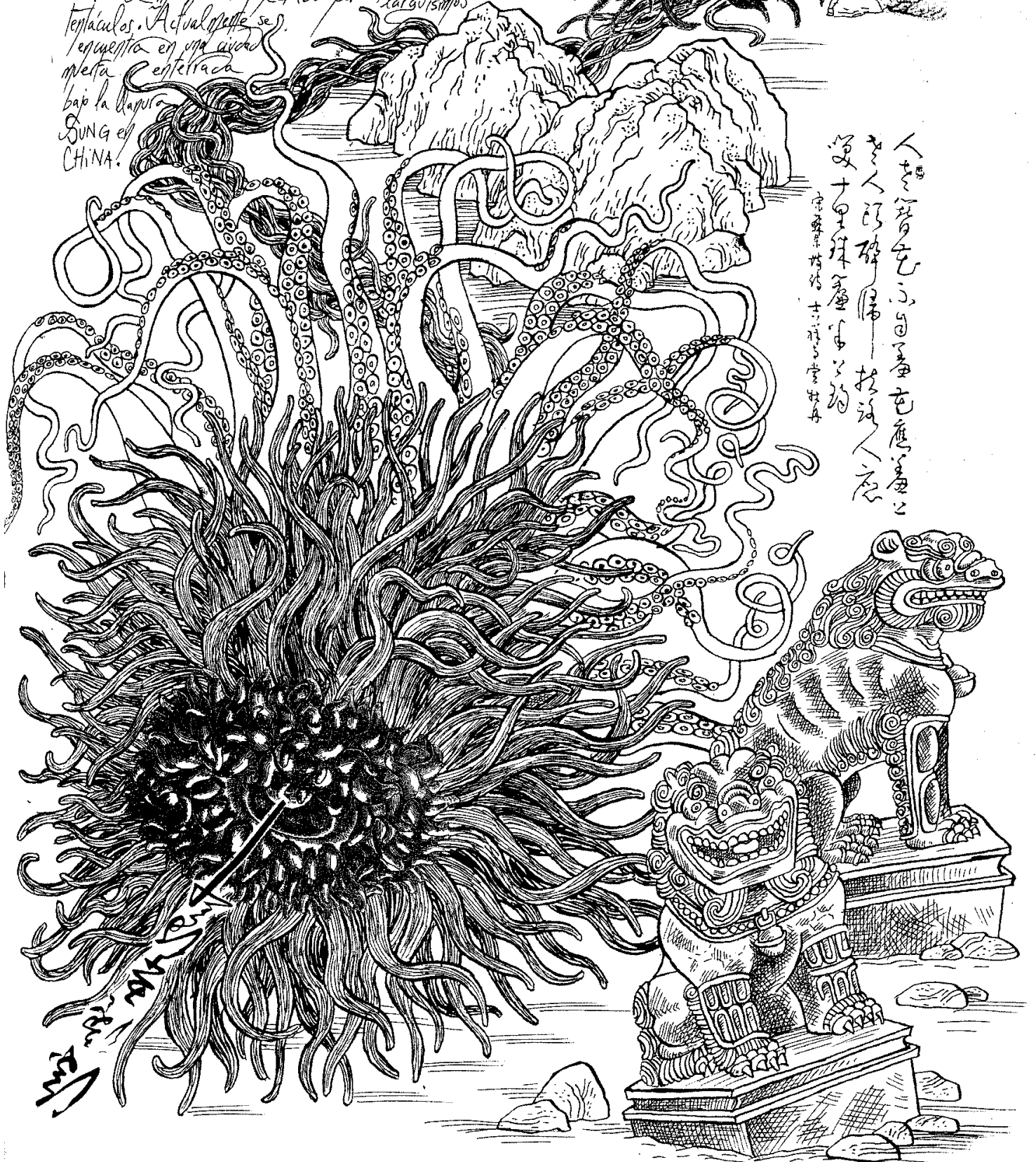


ZHAR LA OBSCENIDAD GEMELA

La casa acurrucada en el crepúsculo
verdoso era una masa viviente, horrorosa
estrepitosa. Un horrible montón de piel
serpentea y temblorosa sacos tentáculos
considerable distancia desde el interior de la
caverna subterránea, emitían un extraño zumbido
mientras de las entrañas del cuerpo de la criatura
salía un aullido extraño y horripilante. No sabía
dearse si eran dos seres idénticamente idénticos
o era el mismo ser sometido por larguísimo
tentáculos. Actualmente se
encuentra en una caverna
mucha gente
bajo la lluvia
SUNG en
CHINA.



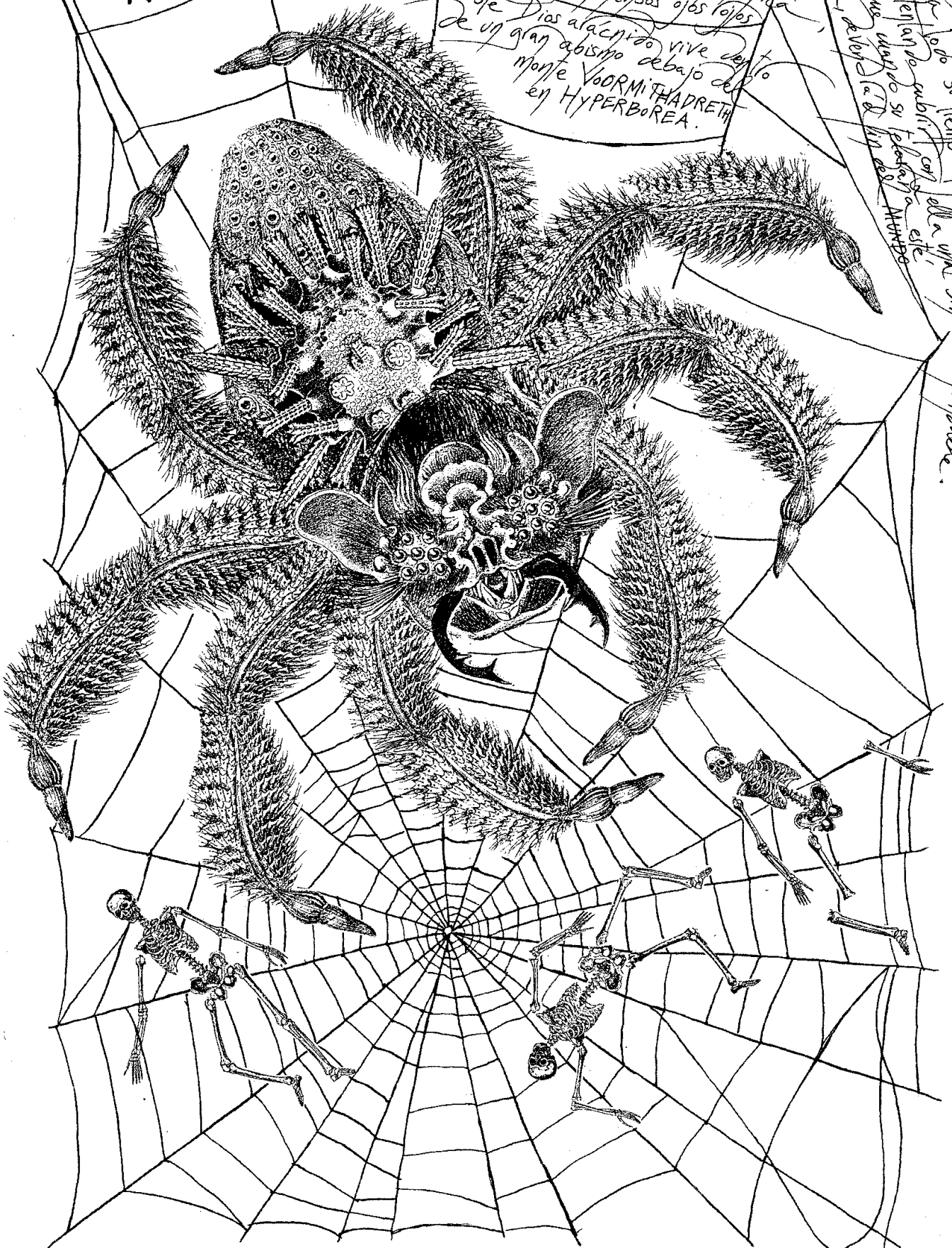
人
之
心
中
有
一
個
奇
怪
之
世
界
其
中
有
一
種
奇
怪
之
生
物
其
名
曰
Z
H
A
R
其
身
體
由
一
種
奇
怪
之
皮
所
製
成
其
身
體
之
外
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
內
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
上
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
下
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
左
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
右
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
前
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
後
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
上
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
下
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
左
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
右
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
前
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路
其
身
體
之
後
面
有
一
種
奇
怪
之
紋
路



ATLACH-NACHA

Tiene a pariencia de una
eporime alaña con cabeza
aspecto ligeramente antropomórfica
con inmensos ojos rojos
Este Dios alácido vive en
de un gran abismo debajo del
Monte Voormithadret
en HYPERBOREA.

Ami amper todo su tiempo teniendo una
intención subita con ella si
teoría que cuando su teoría este
e implacable de verdad un del mundo
insuperable.



ZOTH-OMMOG

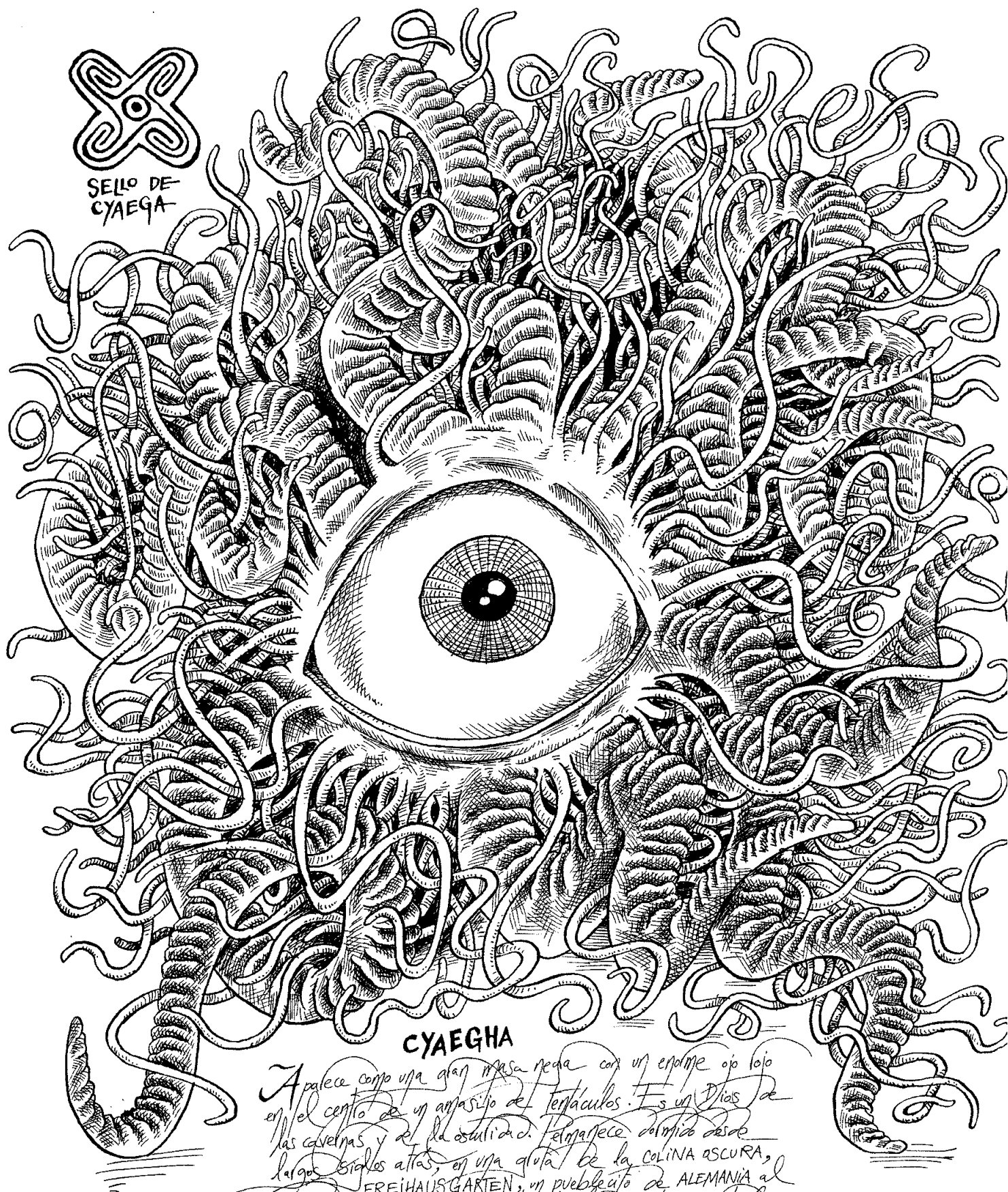
Sobre su cuerpo cópico sobresalen un alto gruesas tentáculos dispuestos como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de serpentear. Se manifiesta con la ayuda de las estatuas que lo representan, llamando a los humanos a través de sus sueños. Cuando una persona posee una de sus estatuas, El aparece en sus sueños con visiones que glorifican a ZOTH-OMMOG. De esta manera consigue nuevos adeptos a su abominable culto.



SELLO DE
ZOTH-OMMOG



SELLO DE
CYAEGA



CYAEGHA

Aparece como una gran masa negra con un enorme ojo rojo en el centro de un amasijo de tentáculos. Es un Dios de las cavernas y del ocultismo. Parece dormido desde largos siglos atrás, en una gruta de la colina oscura, cerca de FREIHAUSGARTEN, un pueblito de ALEMANIA al que sus habitantes le ofrecen culto con rituales de sacrificios humanos. Ejerce un extático poder hipnótico sobre sus devotos y gracias a sus crueles ritos conserva su poder y su vitalidad en espera del día que despertará para sembrar de nuevo el terror.

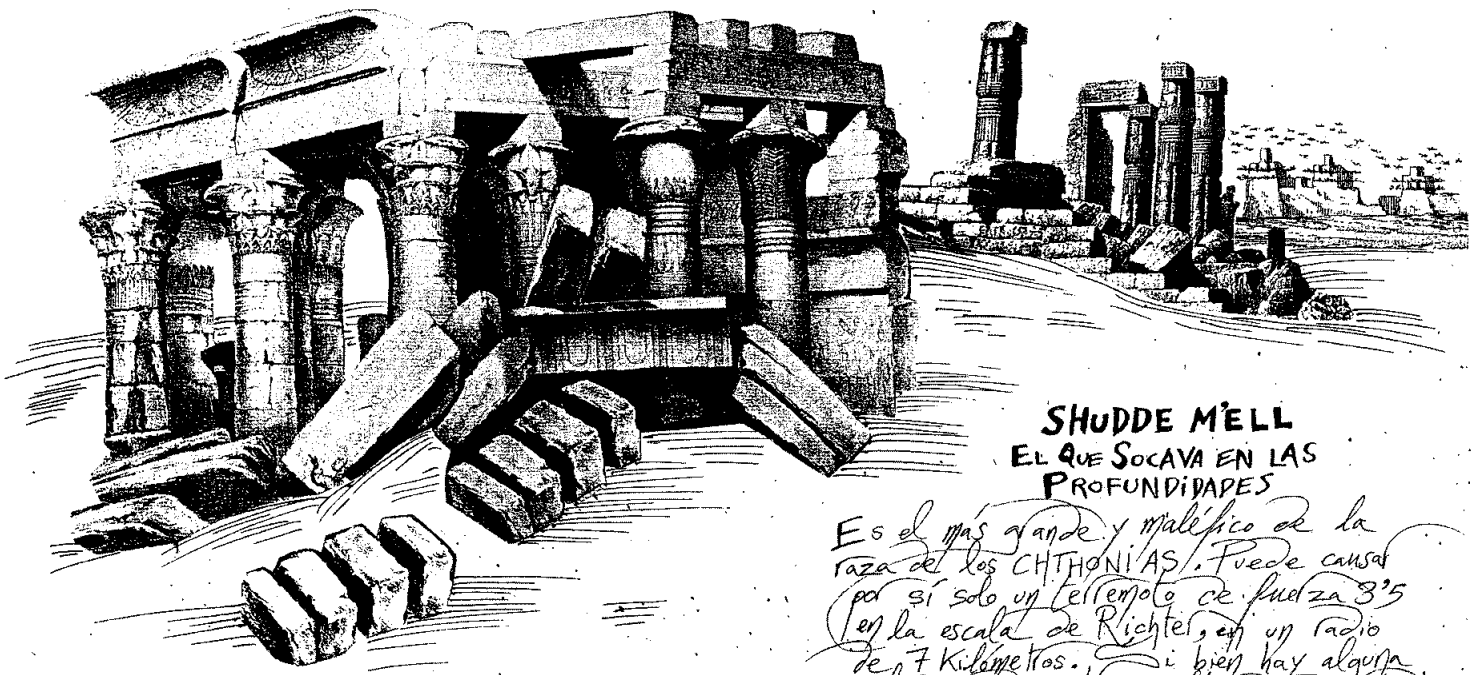


TALISMÁN PARA
PROTEGERSE DE
GHATANOTHOA



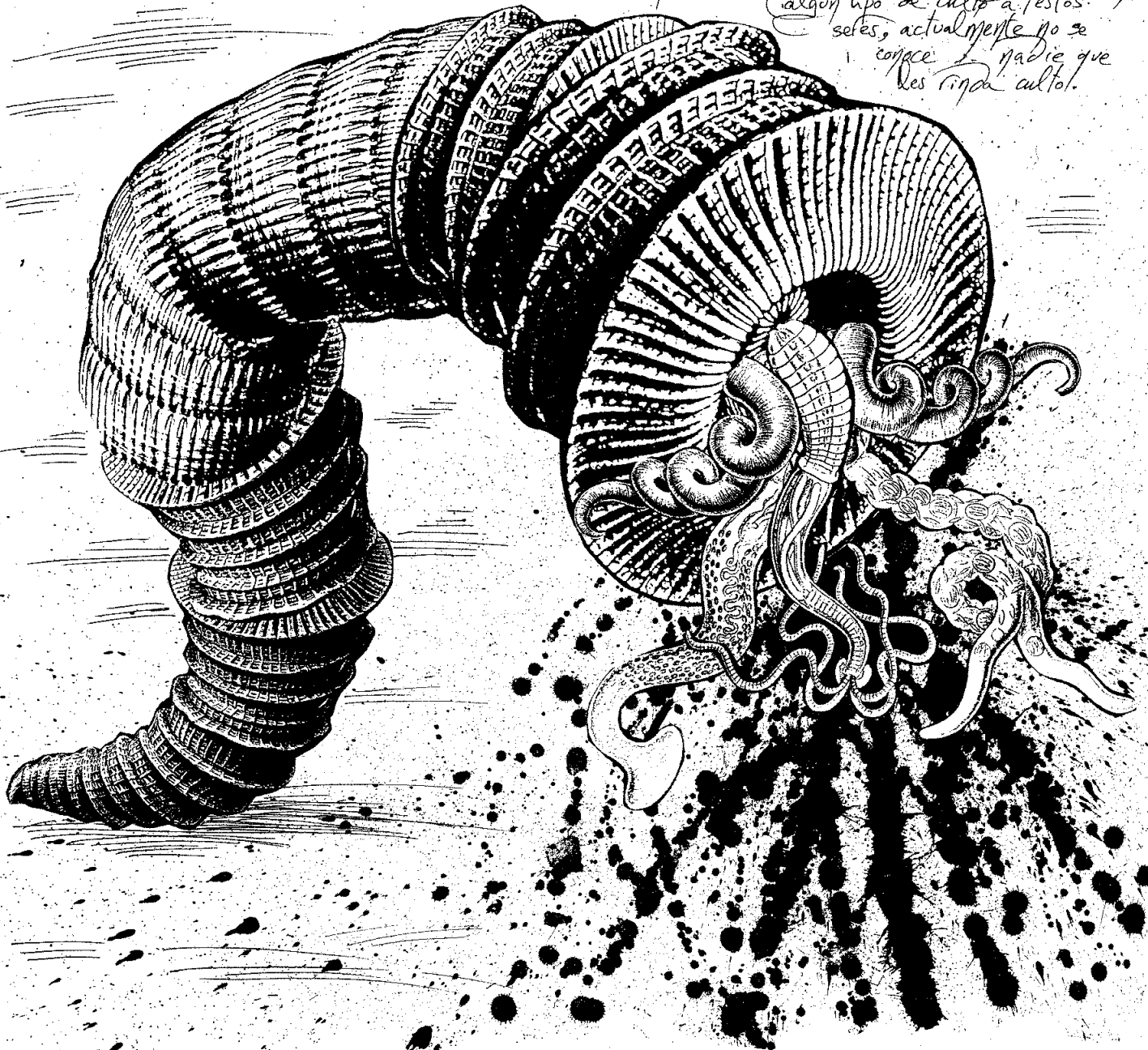
GHATANOTHOA

Tiene su morada en los
montes YADDITH-GHO que se
elevan en las, actualmente, húmedas
tierras de MU. Llegó a la TIERRA con
una colonia de Mi-Gas procedentes de YUGGOTH.
Se refugió en el interior de un volcán, y
los antiguos habitantes de MU le ofrecían sacrificios
humanos, más por miedo que por devoción, para evitar
que emergiera de las entrañas del volcán, agitando sus
millares de tentáculos y babeantes fauces, en busca de sangre
humana. Cuando MU se hundió bajo las aguas del PACÍFICO, su
morada quedó sumergida y todavía permanece allí atrapado.



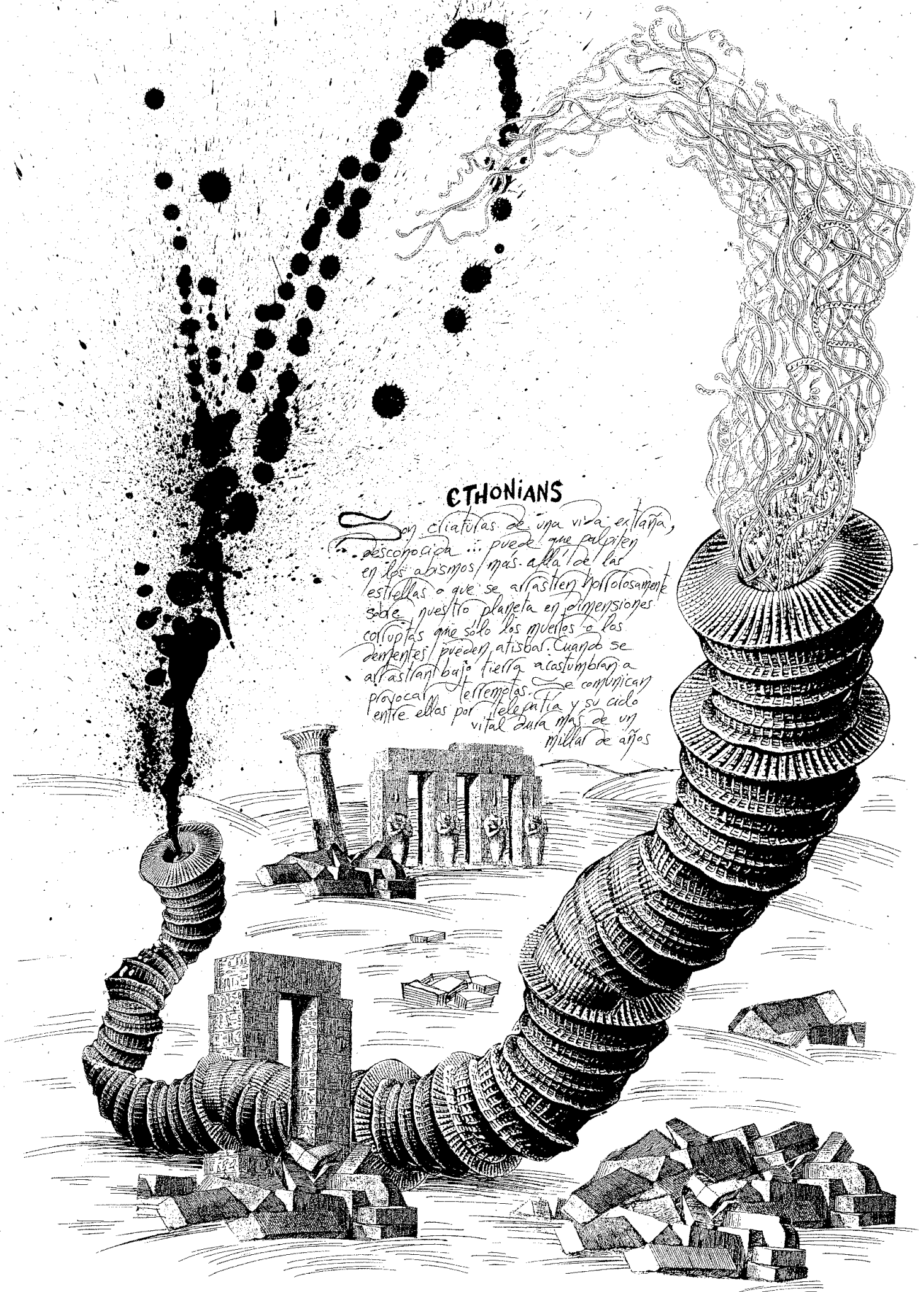
SHUDE M'ELL EL QUE SOCAVA EN LAS PROFUNDIDADES

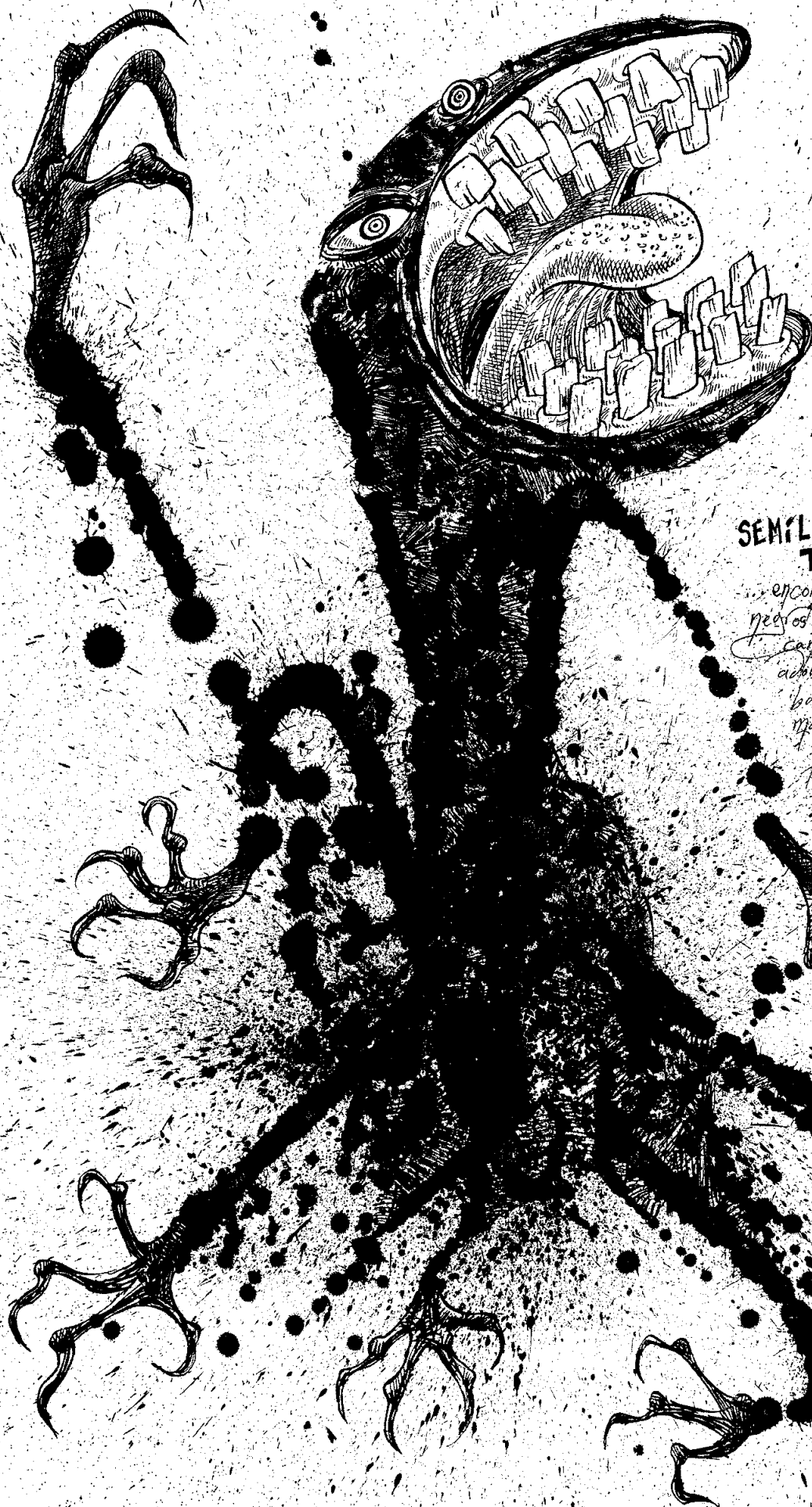
Es el más grande y maldéfico de la
raza de los CHTHONI'AS. Puede causar
por sí solo un terremoto de fuerza 3'5
en la escala de Richter, en un radio
de 7 Kilómetros. Si bien hay alguna
referencia de antiguas culturas que practicaban
algún tipo de culto a estos
seres, actualmente no se
conoce nadie que
les rinda culto.



ETHONIANS

Son criaturas de una vida extraña,
desconocida... pueden que palpiten
en los abismos, más allá de las
estrellas o que se arrastren hollosamente
sobre nuestra planeta en dimensiones
corruptas que sólo los muertos o los
dementes pueden atisbar. Cuando se
arrastran bajo tierra acostumbran a
provocar terremotos. Se comunican
entre ellas por telepatía y su ciclo
vital dura más de un
millar de años





SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

...encorristaron unos singres tras seles
pedros que se deslizaban por
cangallos de piedra y que
acababan imageres del opice y
basalto de TSATHOGGUA. Eran
masas amorfas de lapso negro
y viscoso que adoptaban
diversas formas segun
sus propósitos.



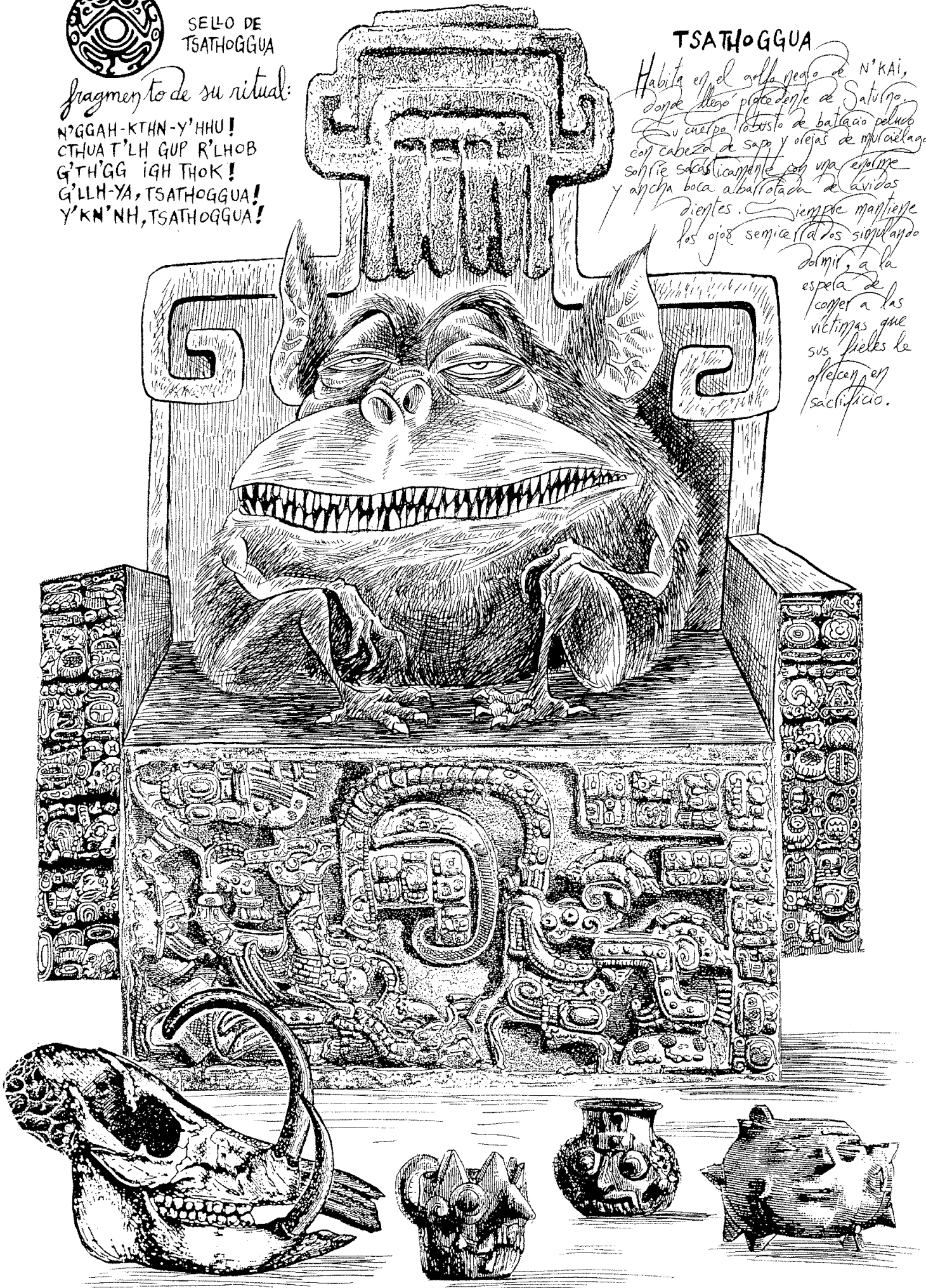
SELO DE
TSATHOGGUA

fragmento de su ritual:

N'GGAH-KTHN-Y'HHU!
CTHUAT'LH GUP R'LHOB
G'TH'GG IGH THOK!
G'LLH-YA, TSATHOGGUA!
Y'KN'NH, TSATHOGGUA!

TSATHOGGUA

Habita en el golfo negro de N'KAI,
donde llega procedente de Saturno.
Su cuerpo robusto de batracio peludo
con cabeza de sapo y orejas de murciélago,
sonríe sarcásticamente con una expresión
y ancha boca abastotada de avidas
dientes. Siempre mantiene
los ojos semicerrados siempando
dormir, a la
espera de
correr a las
víctimas que
sus fielles le
ofrecen en
sacrificio.



CHAUGNAR-FAUGN

Esta hipodimpresional criatura tiene un repulsivo parecido a un elefante con cabeza humana. Pasa la mayor parte del tiempo inmóvil, dentro de una caverna de la MESETA DE TSANG, y sólo cambia de posición para devorar a las víctimas que le ofrecen en sacrificio. Cuando vino a la TIERRA, la forma más avanzada de vida en este planeta eran los apfábios. Creó una raza de servidores y usó el tejido de estos apfábios para crear los MIRI-NIGRI. Pasados muchos EVOS, éstos se aparearon con los primeros humanos y crearon una híbrida raza de espantos conocida como los abominables TCHO-TCHO.



SELLO DE
CHAUGNAR-FAUGN

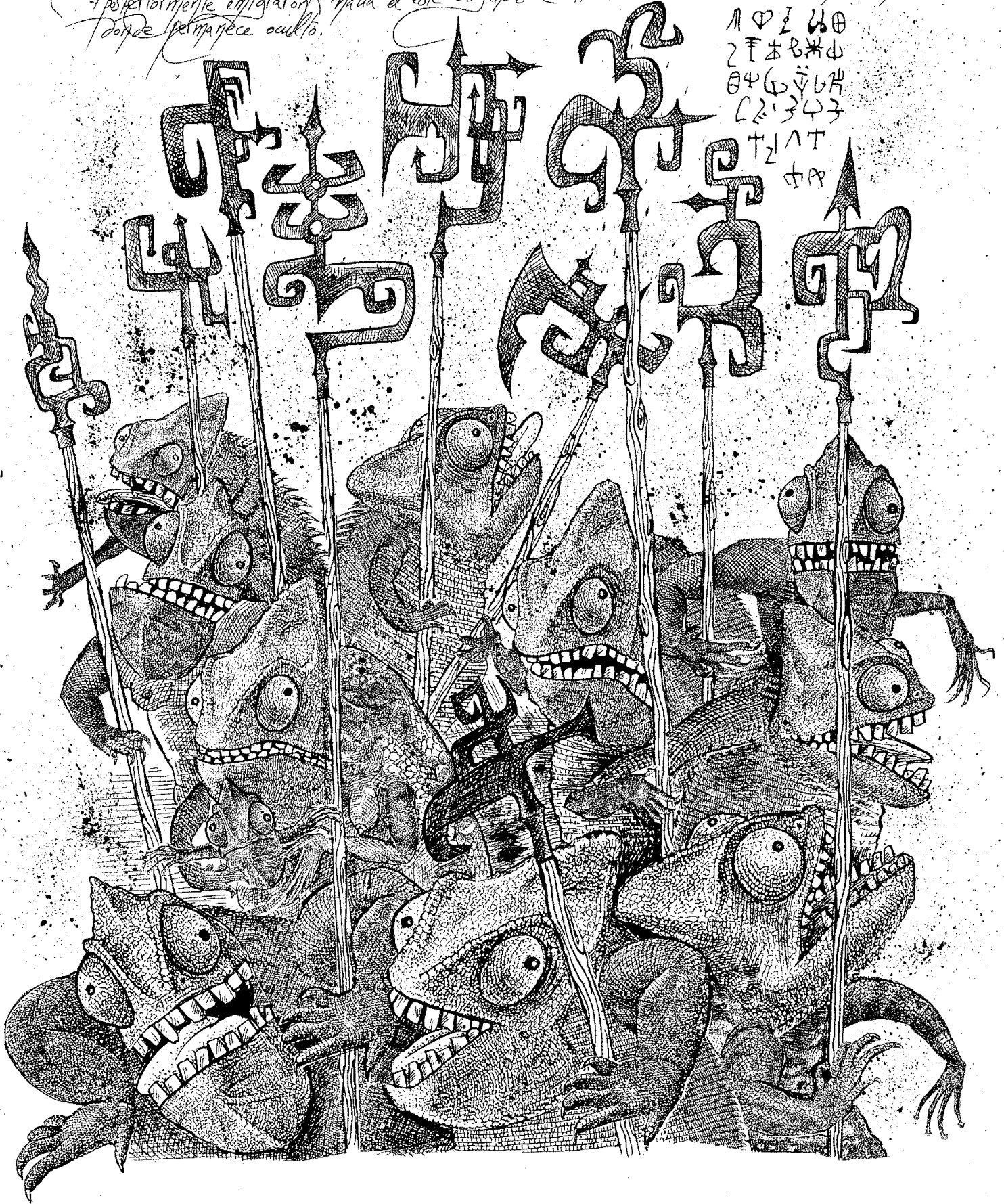


Una profecía dice que un día vendrá que un BLANCO ACOLITO se lo lleve a una lejána y nueva tierra, y en esta nueva tierra podrá comer hasta devorar el universo entero.

LOS ABOMINABLES TCHO-TCHO

Mitad humanos mitad monstruos. Su origen es el resultado del apareamiento de las
 reptiles MIRI NIGRI con las primeras seles humanas. Son devotos de CHAUGNAR FAUGN, pero
 también adoran a SHUB-NIGGURATH y a HASTUR. Practican el capitalismo así como otros
 desagradables rituales los cuales, nunca nadie, les ha sido permitida copocallas. Sus descompocidos
 métodos de agricultura les proporcionan abominables cosechas. Habitan en los PIRINEOS, pero
 posteriormente emigraron hacia el este cargando a CHAUGNAR FAUGN hacia su nueva morada
 donde permanece oculto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100





SÍMBOLO PARA
INVOCAR A NYOGTHA

NYOGTHA, AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR

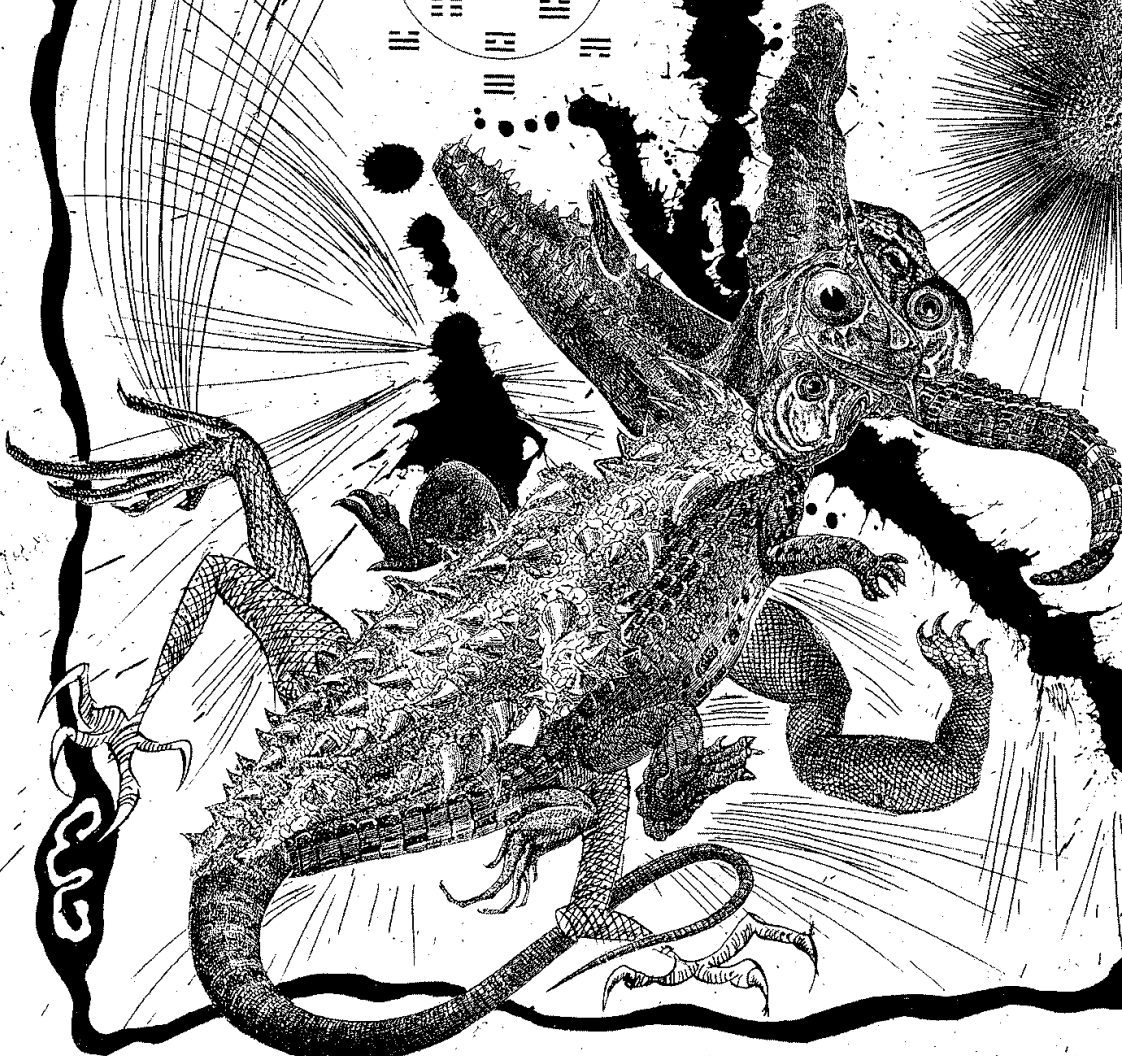
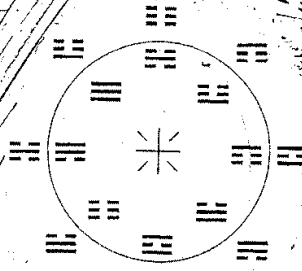
Habita viscosamente en las entrañas de nuestro planeta.
Es una enorme mancha de oscuridad inabismable que
se afianza por las cavernas subterráneas empujando a
voluntad tentáculos y seudópodos.

LLOIGOR

son seres inmateriales, vórtices de poder, compuestos de
algunas estancias o tipo de energía física, descomponida,
pero cuando se manifiestan haciéndose visibles, y tangible,
adoptan aquellas formas de terribles reptiles
cuya forma es una blasfemia contra la biología
terrestre... Llegaron hace tiempo según afirman
algunos de la GALAXIA ANDROMEDA y según otros
de la planeta ARCTURUS. Se hicieron con el
poder de la tierra de MU,
esclavizando a los humanos,
tratándolos con
execrable
crueldad, para
llevar a término
sus intenciones.

Crean a su alrededor una
atmósfera de pesimismo
y abatimiento que hace
que su mente y sus
acciones resulten
incomprensibles a los
humanos.

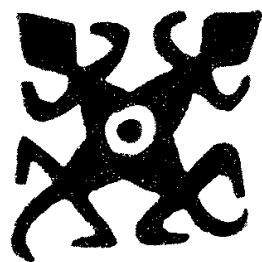
Con el paso del
tiempo fueron
desperdiciando y perdiendo
su poder, retirándose
bajo tierra y en los bosques
majados con el fin de
conservar su creciente
energía.



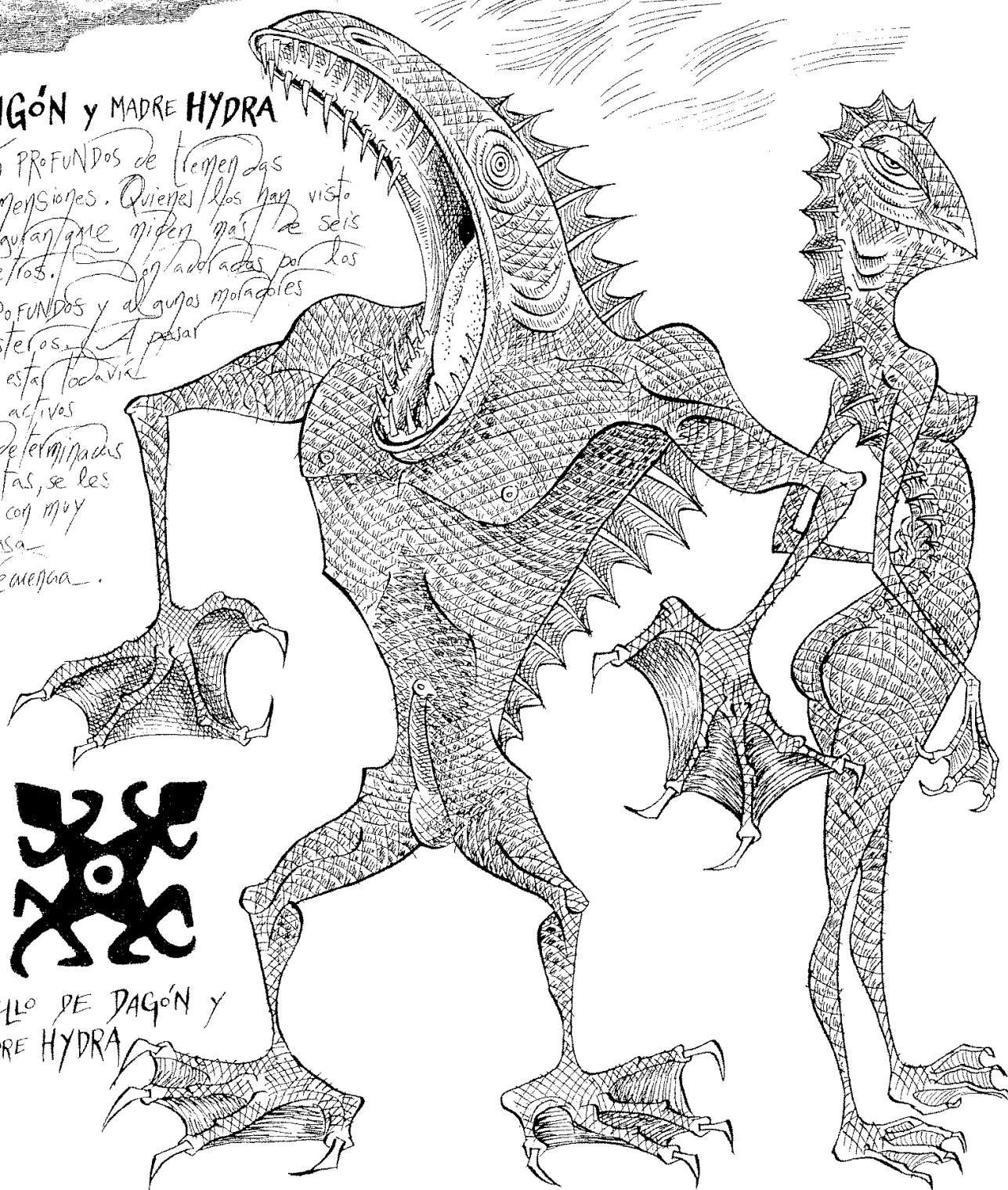


DAGÓN y MADRE HYDRA

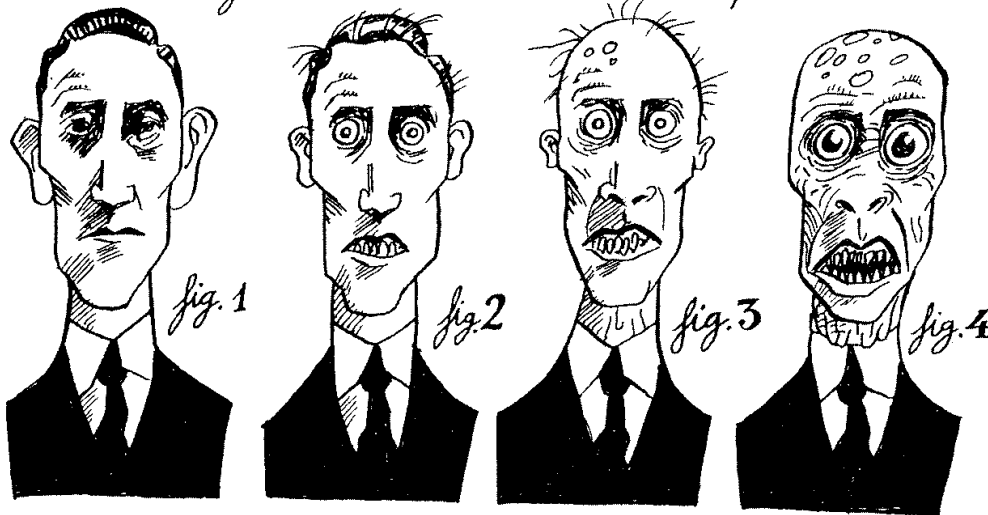
Son PROFUNDOS de tiempos las
dimensiones. Quienes los han visto
aseguran que miden más de seis
metros. Son adorados por los
PROFUNDOS y algunos molachos
costeros. A pesar
de estar todavía
muy activos
en determinadas
costas, se les
ve con muy
escasa
frecuencia.



SELLO DE DAGÓN y
MADRE HYDRA



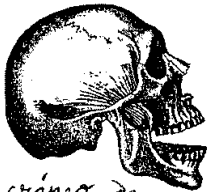
Metamorfosis (o degeneración) de persona normal a profundo



PROFUNDOS

Creo que su color
predominante era un
verde grisáceo, aunque
tenían el abdomen
blanquecino. Eran
brillantes y resbaladizos,
pero su espina dorsal
era escamosa. Sus
formas eran vagamente
antropoides, mientras que
su cabeza era la de pez,

con ojos grandes y saltones que nunca parpadeaban. A las facas del cuello tenían aletas palpitantes,
y sus zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y
otras veces a cuatro patas... sus voces cloacas, antrales... poseían pocas las matas oscuras
de expresión que les faltaba a sus caras.... Eran las caras más feas-peas del zoológico
incompleto, vivo y horrible



cráneo de
persona normal.

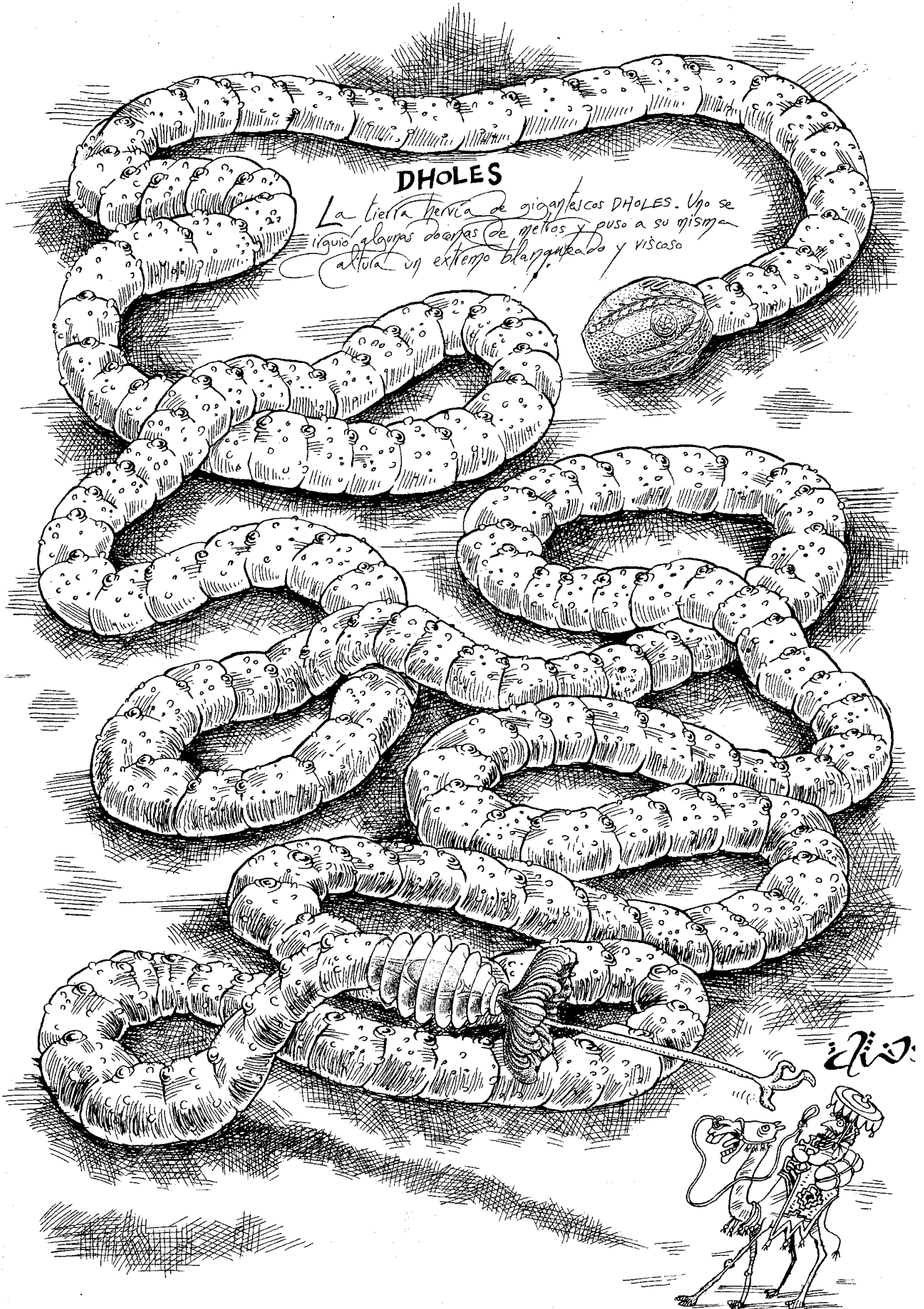


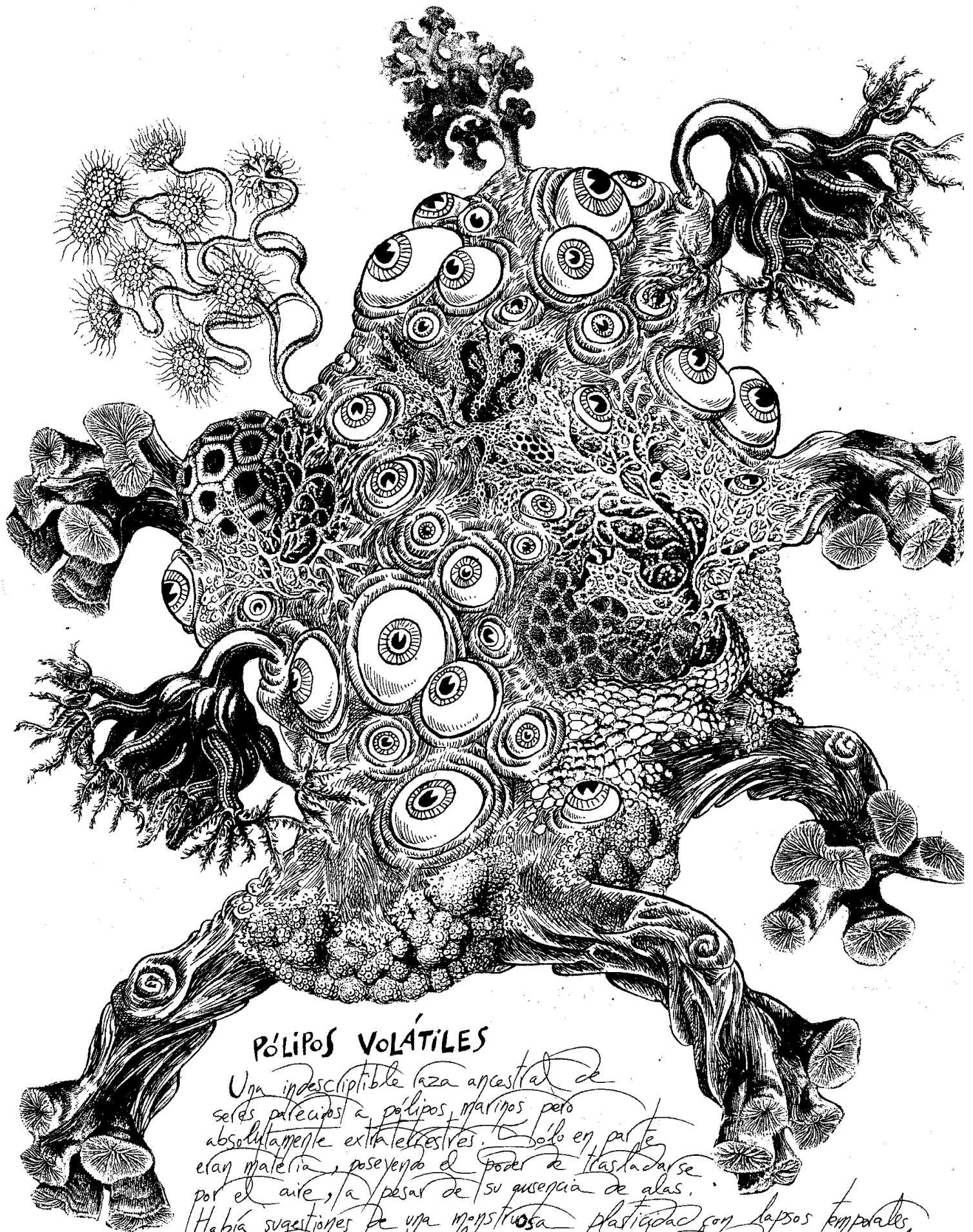
cráneo de
profundo.



DHOLES

La tierra hervía de gigantescos DHOLES. Uno se
irguió, algunas docenas de metros y puso a su misma
altura un extremo blanqueado y viscoso





PÓLIPOS VOLÁTILES

Una indescrptible raza ancestral de seres parecidos a pólipos, maripos pero absolutamente extraterrestres. Sólo en parte eran materia, poseyendo el poder de trasladarse por el aire, a pesar de su ausencia de alas.

Había sugerencias de una monstruosa plasticidad con lapsos temporales de visibilidad. Daban la sensación de estar relacionados con singulares ruidos silbantes y huellas colosales de pies de uirco sobre alfombras.

LOS PERROS DE TÍNDALOS

son importantes y habitan
en los ÁNGULOS del TIEMPO.
se filtran por los ángulos
y persiguen a sus víctimas
a través del tiempo y el
espacio. ¡Son plagas y serpientes!
¡grito- Fogo, el mal del
universo se ha concentrado
en sus cuerpos plagas y
hambrientos ¿Pero tienen
cuerpo? Sólo los vi
enfrente un instante, y no
puedo estar seguro...





fig. 2



GNOPH-KEH

... el cuerpo afilado de la mítica bestia peluda / de GROENLANDIA, que a veces camina sobre dos patas, / a veces sobre cuatro ... y a veces sobre seis.

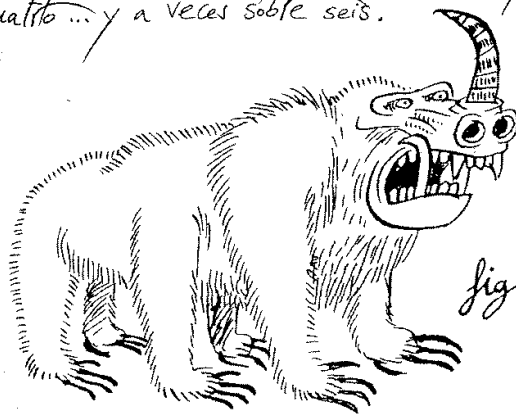
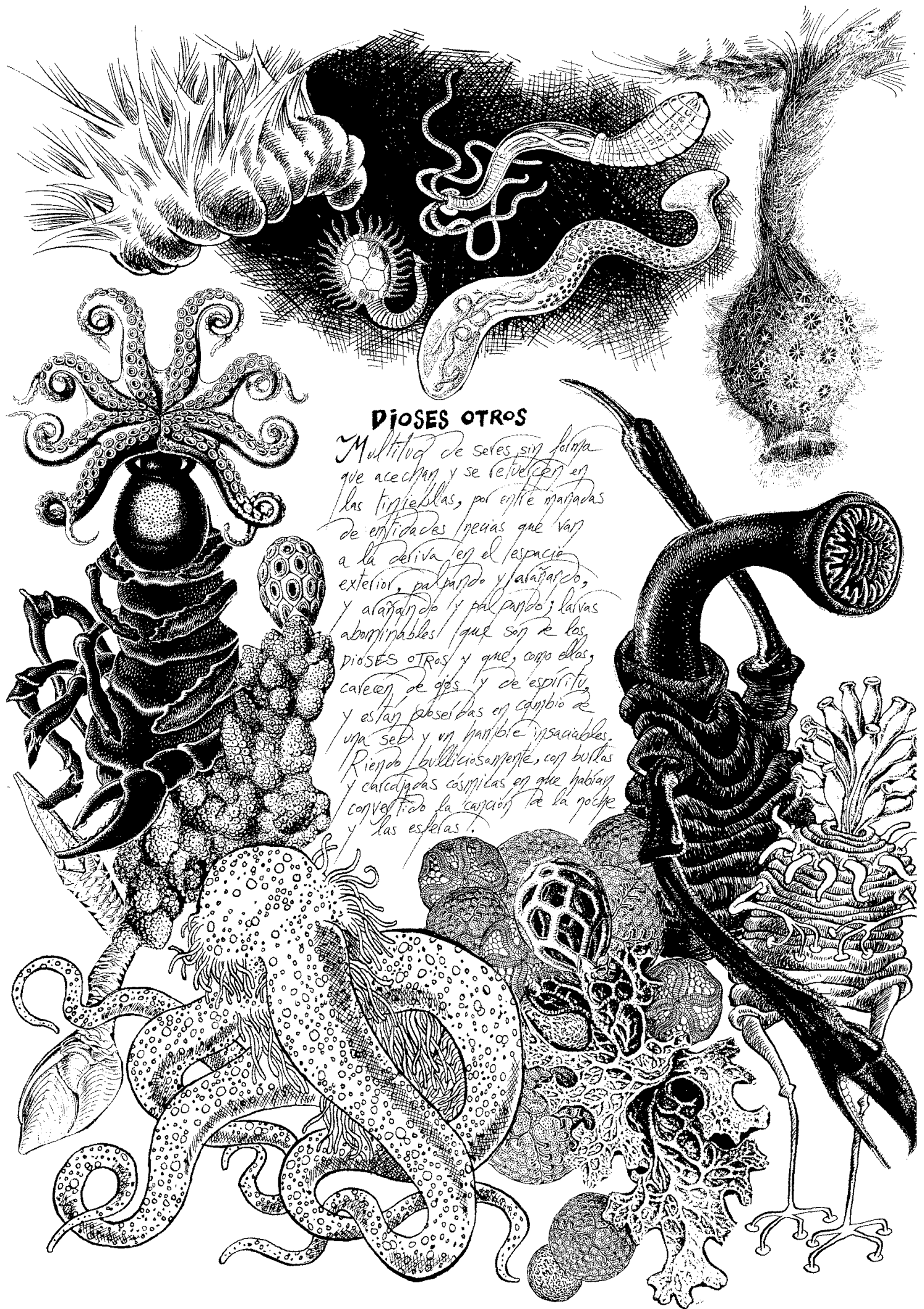
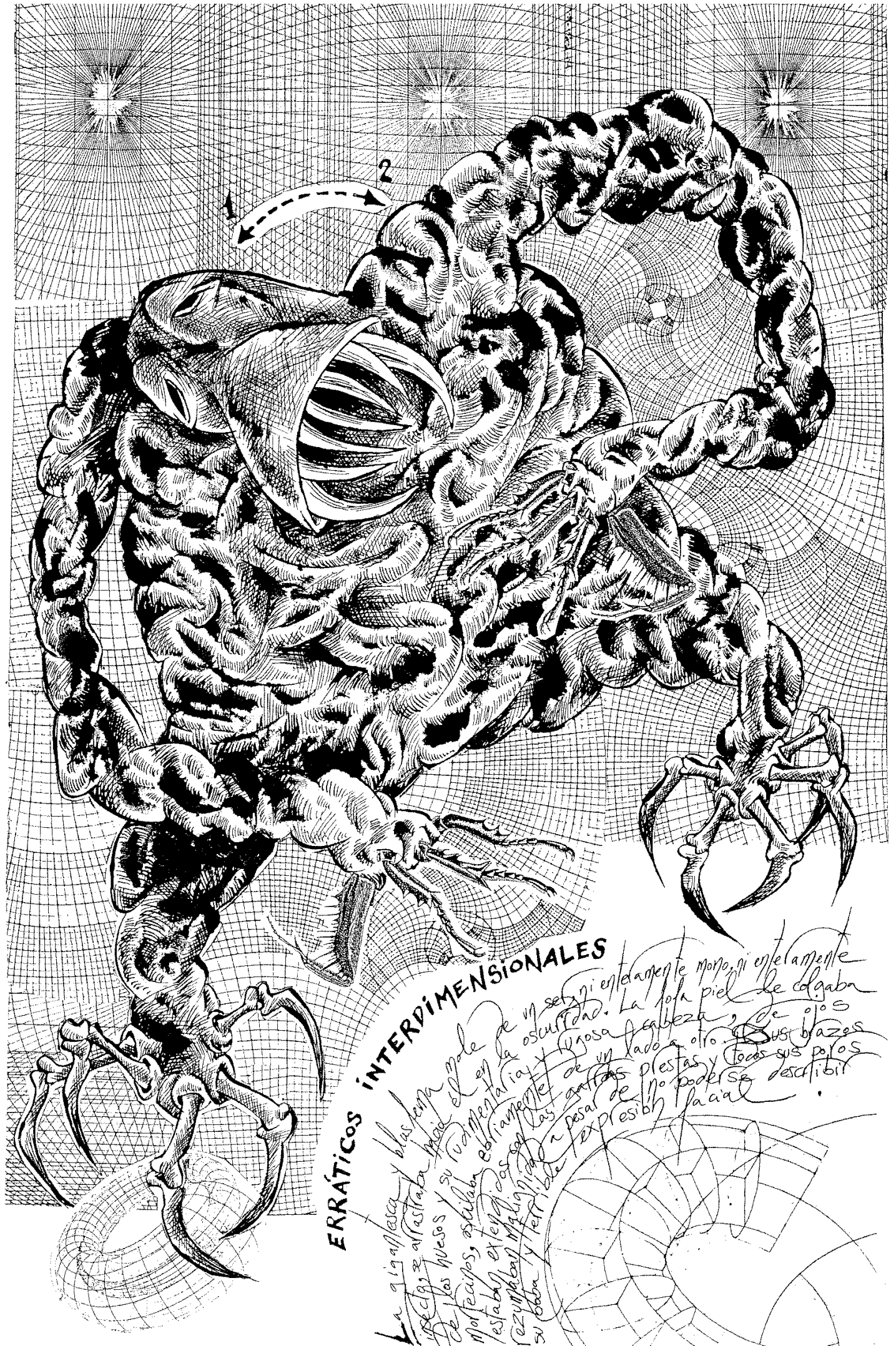


fig. 3



DIOSES OTROS

Multitud de seres sin forma
que acechan y se revuelcan en
las tinieblas, por entre maradas
de enterrados negros que van
a la deriva en el espacio
exterior, palparlo y alararlo,
y alararlo y palparlo; larvas
abominables que son de los
DIOSES OTROS y que, como ellas,
carecen de Dios y de espíritu,
y están poseídas en cambio de
una sed y un hambre insaciables.
Rienzo bullicioso y serpente, con bultas
y cascadas cósmicas en que habían
convertido la caración de la noche
y las esferas.



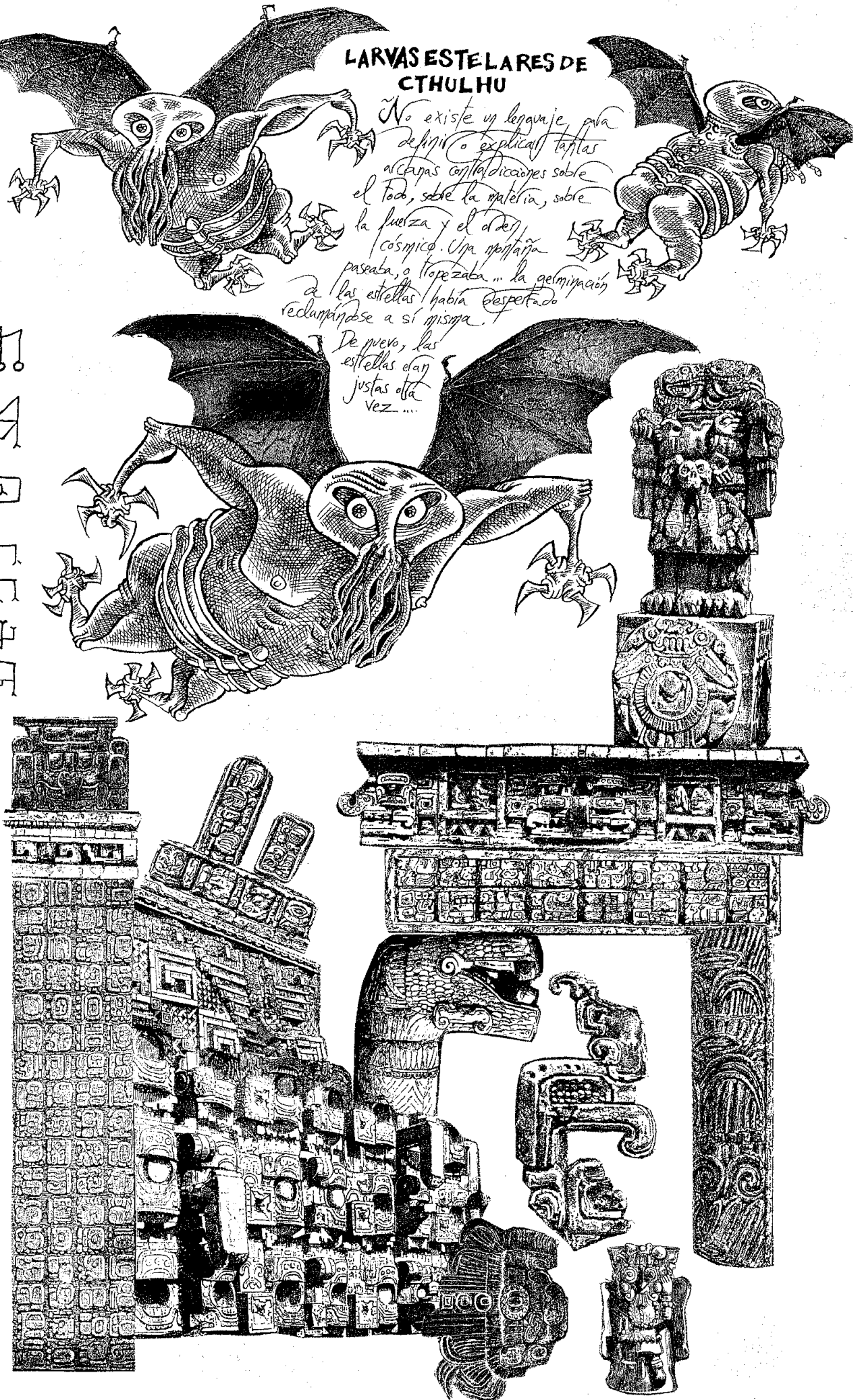
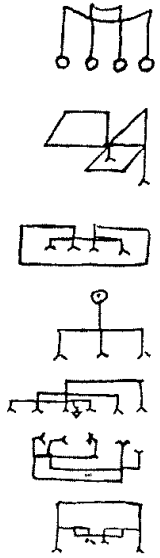
ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

La gigantera y blasfema mole se ve ser ni estéticamente mono, ni estéticamente insecto, se alaba su mole en la oscuridad. La sola piel le cubre de los huesos y su fuertísima y gruesa faja de un lado a otro. Sus brazos notables, extendidos, cubren las antenas prestas y todas sus poros les abren, extendidos, en las antenas prestas y todas sus poros rezumban malignos, a pesar de no poderse describir su baba y terrible expresión facial.

LARVAS ESTELARES DE CTHULHU

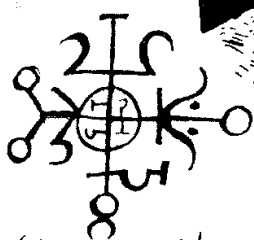
No existe un lenguaje para definir o explicar tantas arcanas conflagraciones sobre el Todo, sobre la materia, sobre la fuerza y el orden cósmico. Una nebulosa paseaba, o tropezaba... la germinación a las estrellas había despertado reclinándose a sí misma.

De nuevo, las estrellas dan justas otra vez....



BYAKHEE

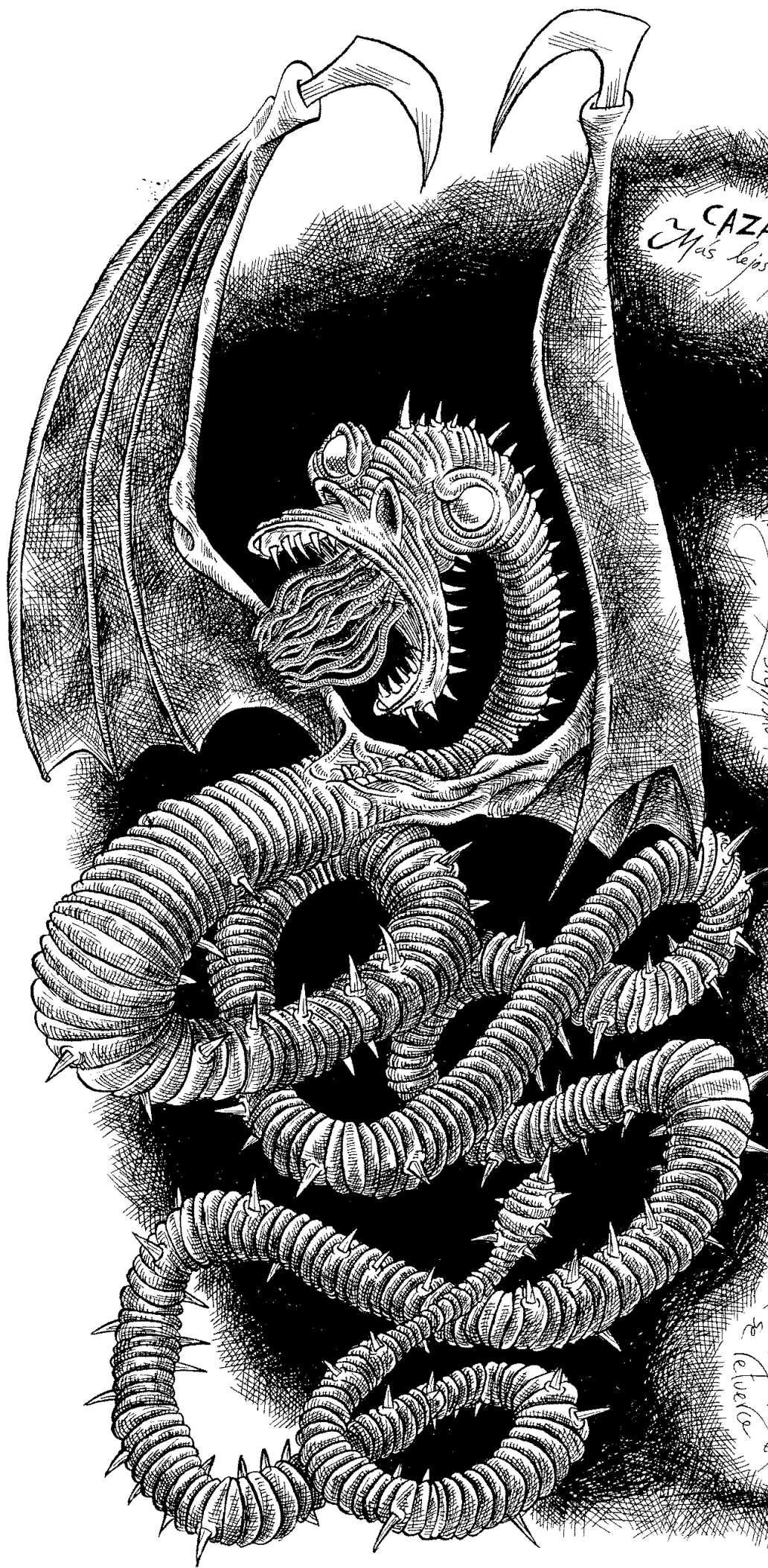
...Allí aleteaba rítmicamente una
horda de híbridos alados, manas
entregados. No eran ni cuervos ni topas,
ni buitres ni hormigas, ni seres humanos
descompuestos, sino algo que no
puedo ni debo recordar.



SÍMBOLO PARA INVOCAR
A UN BYAKHEE Y
UTILIZARLO DE MONTURA

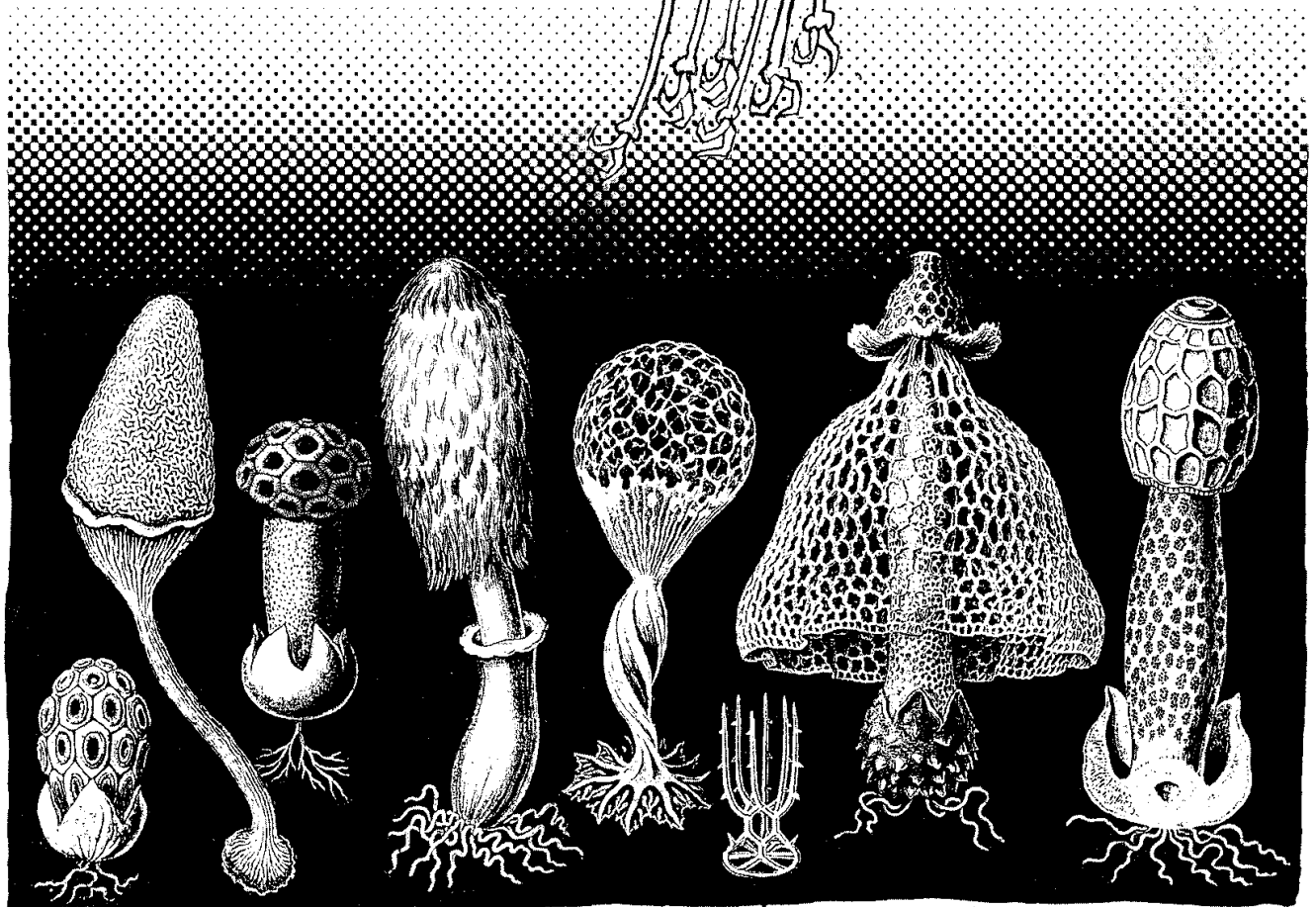
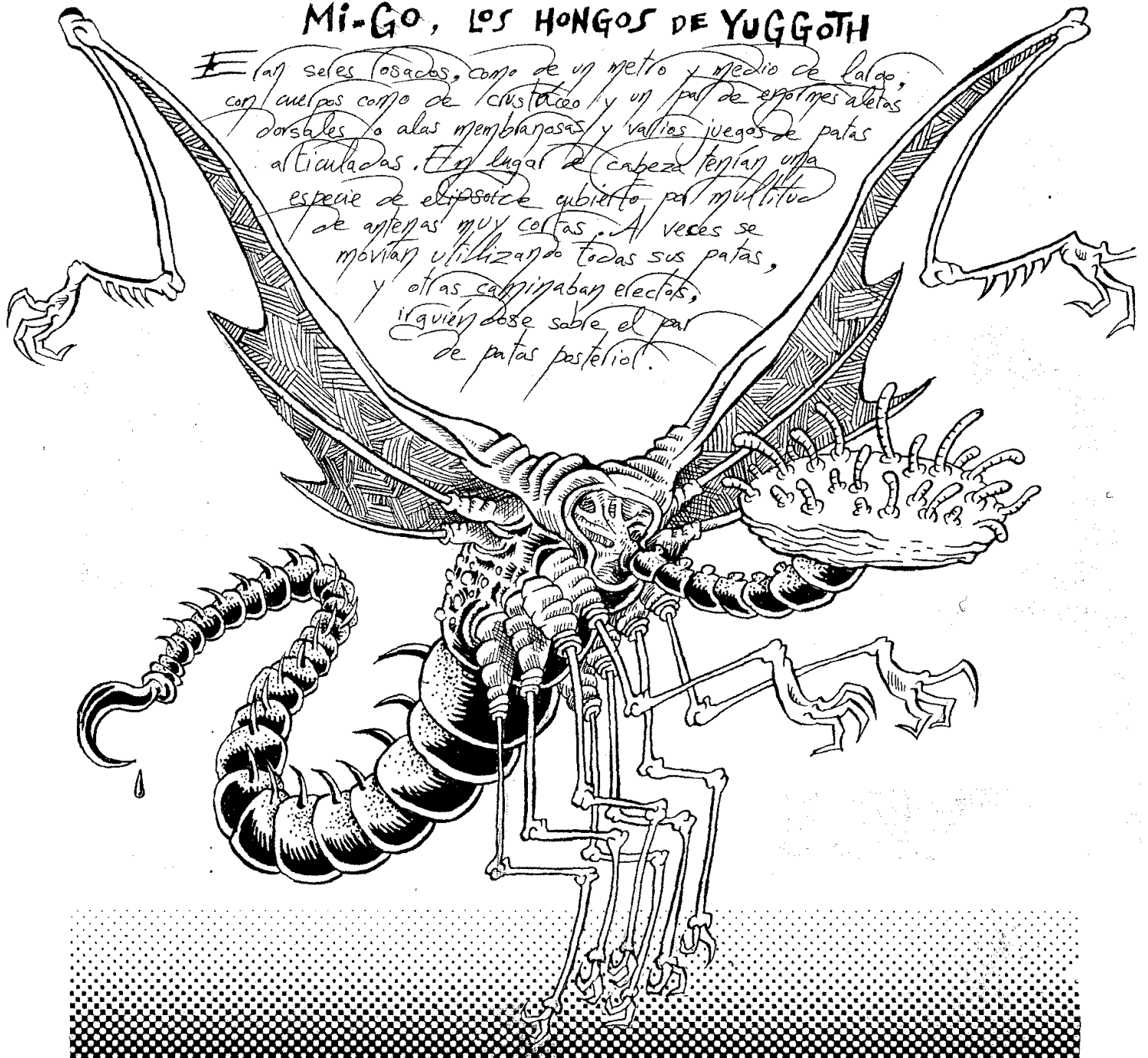
CAZADORES DEL HORROR

Más lejos y por encima de ellos, empinados hasta la insignificancia, existe una visión del terror que actúa sobre nosotros desde nuestro propio mundo inferior. Es el gusano que se retuerce en el abismo ciego de la horripilación.



MI-GO, LOS HONGOS DE YUGGOTH

En seres osados, como de un metro y medio de largo, con cuerpos como de crustáceo y un par de enormes aletas dorsales o alas membranosas y varias juegos de patas articuladas. En lugar de cabeza tenían una especie de elipsoidal cubierto por multitud de aristas muy cortas. A veces se movían utilizando todas sus patas, y otras caminaban erectos, apoyándose sobre el par de patas posterior.



VAMPIROS ESTELARES

Lejamente pero imparable se hizo visible en confuso perfil de una presencia, la sanguinolenta silueta del invisible nomada de las estrellas. De goteante color rojo, una impresión de pulso gelatina en movimiento, un bulto escarlata con miles de apéndice tentaculal que se agitaban continuamente. De la punta de estos apéndices se abrían y se cerraban unas ventosas con terrible aspereza. Era una cosa hinchada y abscura, una masa sin cabeza sin rostro ni ojs, pero con hambrienta boca y las tlapicas garras de un monstruo venido de las estrellas. La sangre humano con la que se había alimentado revelaba el hasta entonces oculto perfil del comensal.

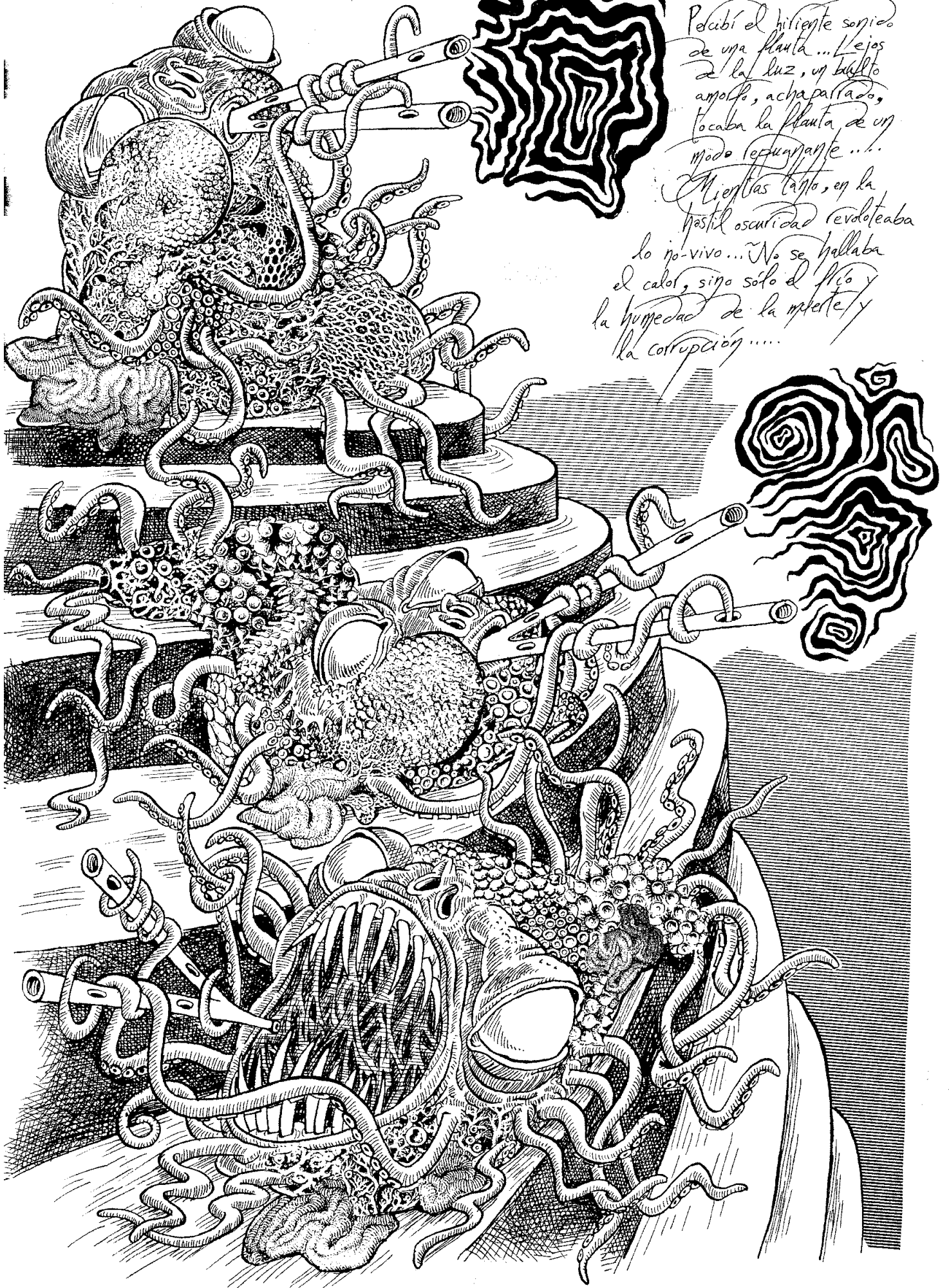


TALISMAN PARA
PODERLOS
AMAESTRAR

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS

Podubí el hiliente sonido
de una flauta... Lejos
de la luz, un bullo
amollo, achaparrado,
tocaba la flauta de un
modo repugnante...

Mientras tanto, en la
hostil oscuridad revoloteaba
lo no-vivo... No se hallaba
el calor, sino sólo el frío y
la humedad de la muerte y
la corrupción....



PRIMORDIALES

o ANTIGUOS

Tenían el aspecto de un barril con aristas de color gris oscuro. De la parte superior salían radialmente unos púctos o protuberancias en forma de estrella de mar, unos aparatosillos y flexibles rematados cada uno de ellos por un globo victrioso y rojizo similar a un ojo, y otros rojizos y algo más farcos que los anteriores que terminaban en una heridura rodeada de salientes afilados parecidos a dientes.

Poseían un cerebro de gran tamaño, así como varios sistemas respiratorios y un sistema nervioso extremadamente complejo. Su sangre, o savia, era muy fluida y a cada vez que se reproducía mediante espigas. Podían moverse velozmente por tierra mar y air y eran extremadamente resistentes, pudiendo sobrevivir en las temperaturas más extremas.

De la parte central del torso salían varios tentáculos, vagamente parecidos a brazos, muy flexibles y amplificados cada uno en cinco tallos, a su vez se subdividían en cinco pequeños zarcillos, forma que cada tentáculo poseía un total de veinticinco terminaciones.

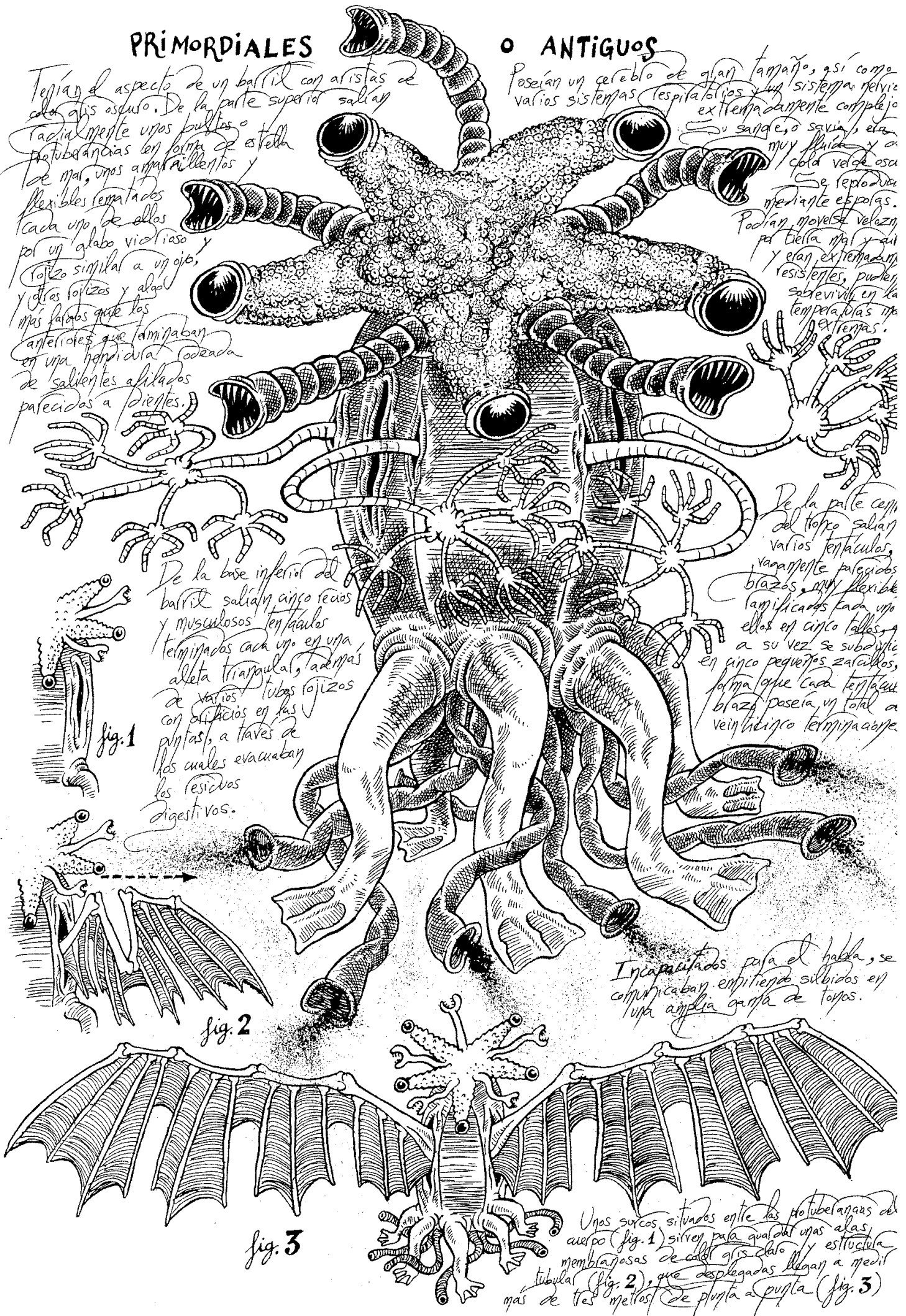
De la base inferior del barril salían cinco recios y musculosos tentáculos terminados cada uno en una aleta triangular, además de varios tubos rojizos con orificios en las puntas, a través de los cuales evacuaban los residuos digestivos.

Incapacitados para el habla, se comunicaban empujando subidos en una amplia gama de tonos.

fig. 1

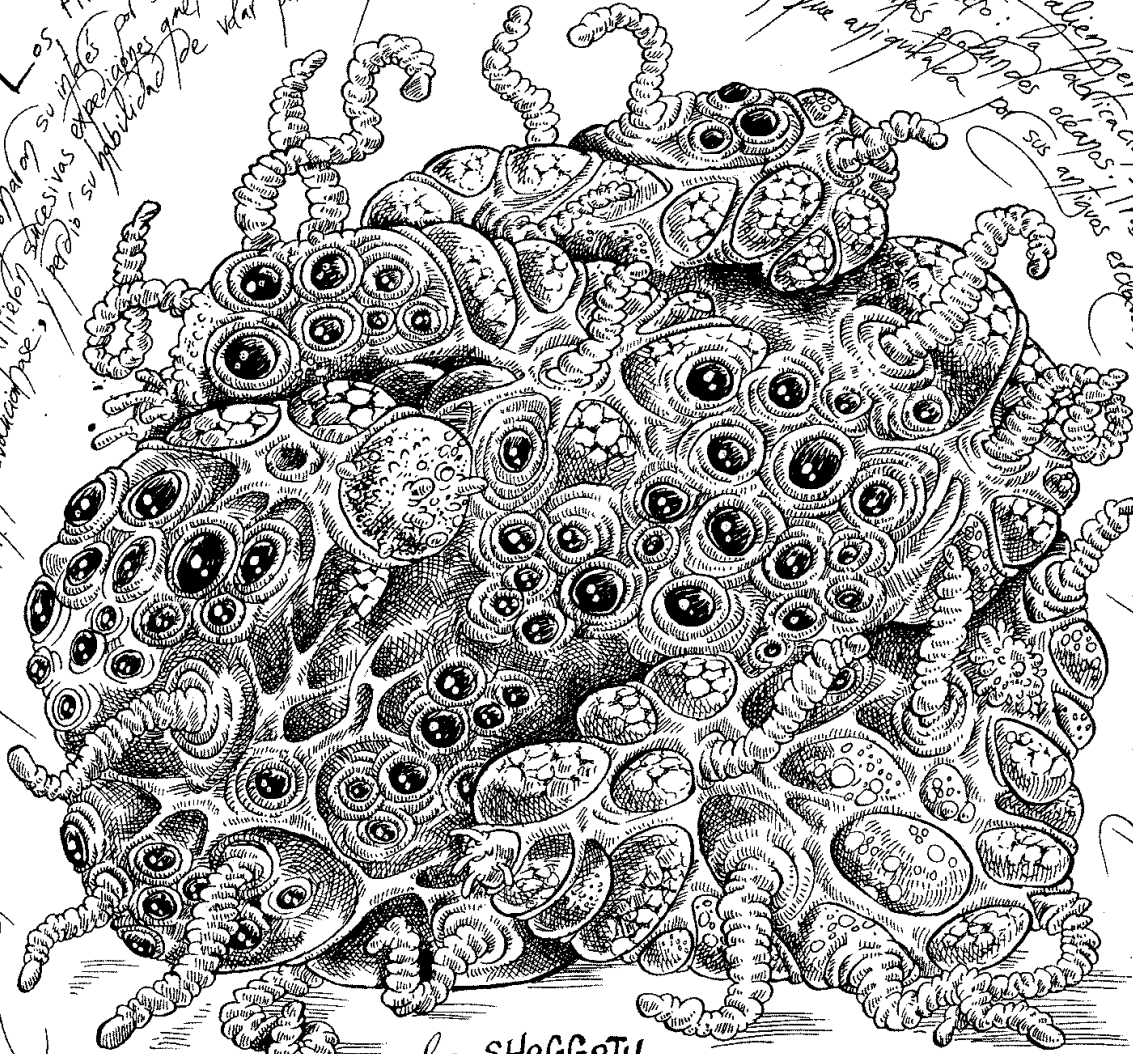
fig. 2

fig. 3



Unos surcos situados entre las protuberancias del cuerpo (fig. 1) sirvían para guardar unas alas membranosas de color gris claro y estructura tubular (fig. 2), que desplegadas llegaban a medir más de tres metros de punta a punta (fig. 3).

Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Eran una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte. Los SHOGGOTHs. No solo eran los esclavos ideales para el trabajo pesado y sucio, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES



los SHOGGOTH

Era como una pesadilla. Una masa plástica de negra y fétida inimaginación, se deslizó rápidamente hacia nosotros, aumentando su volumen de cuatro metros y medio de diámetro, cabreado velozmente y levantando ante sí una nube espesa, cada vez más espesa, del fútil vaho abisal. Era algo bolloroso e indescriptible, mayor que un vapor de Merlo. Era un gran conjunto reducido a borrasas gelatinosas glutinosas, una informe masa protoplásmica vagamente luminiscente, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdores. Llegando al túnel frente a nosotros, avanzaba a paso de carga, aplastando a los pequeños pingüinos blancos y negros, y serpenteando por el helado suelo que él y los de su especie habían manifiestamente limpiado. Oímos el arcaico grito buldón: **TEKELI-LI, TEKELI-LI** y por

sin recordamos... Los demoníacos SHOGGOTH no tenían voz, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES

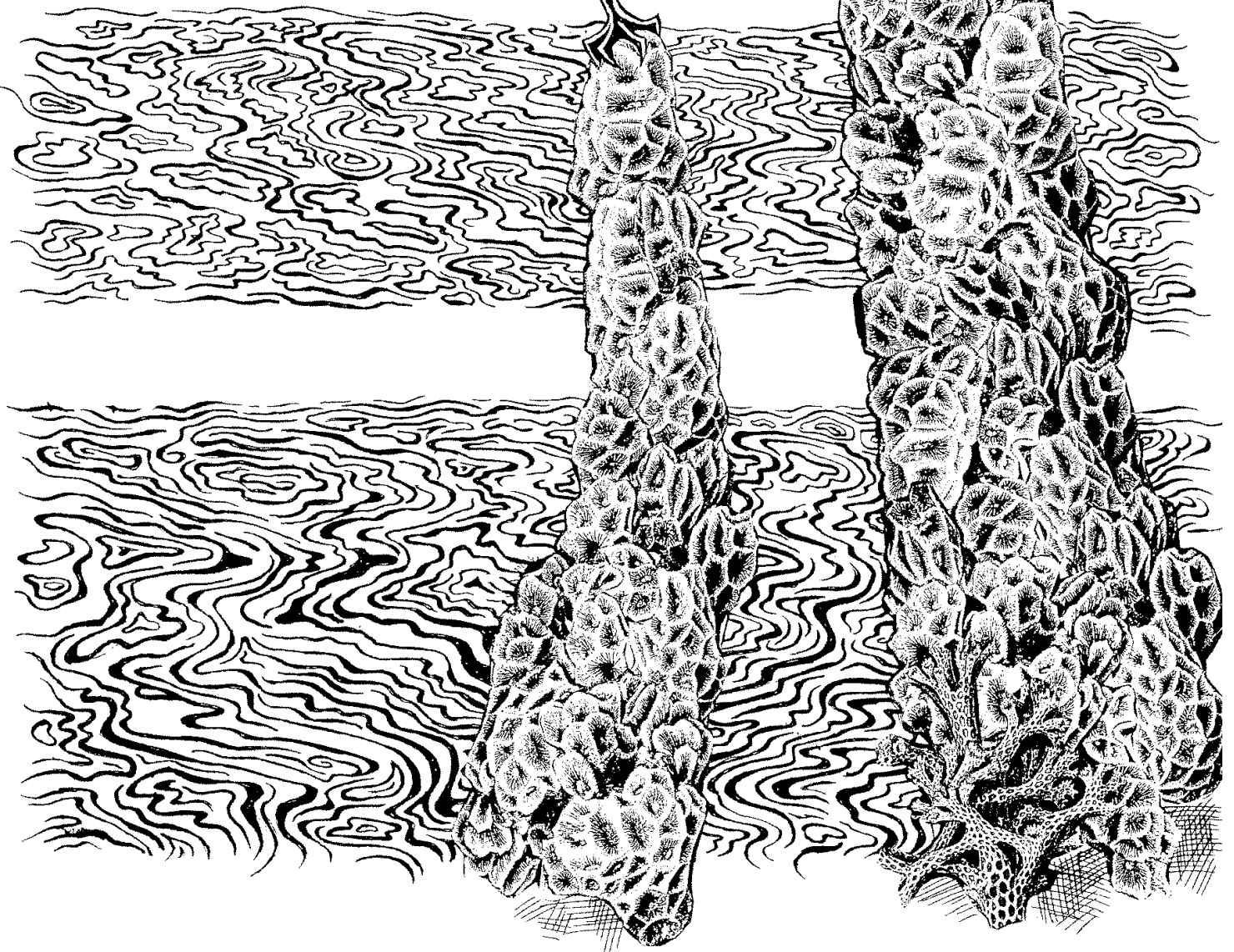
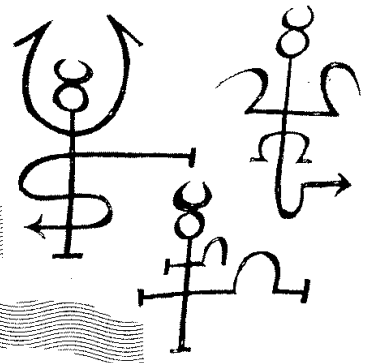
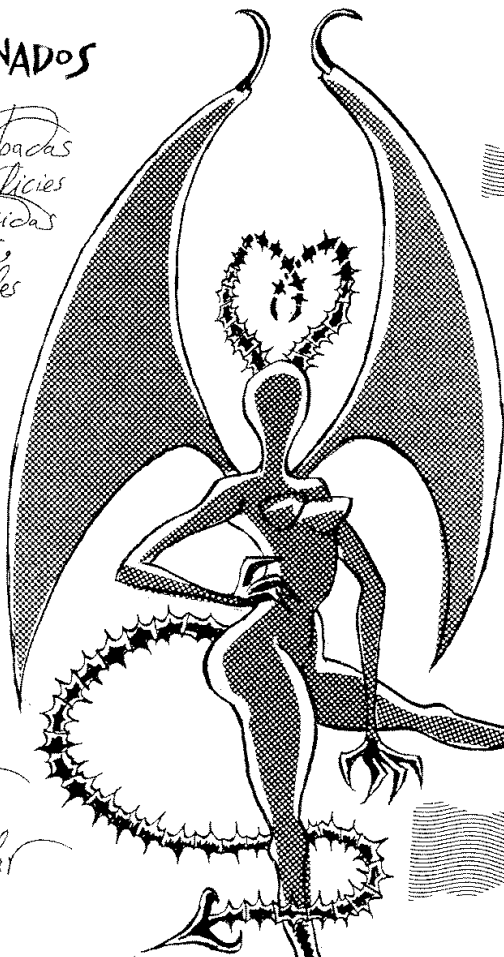
Ellos fueron los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Todo por el progreso científico. Pero la rebelión de la ANTARTIDA, para la cual habían evolucionado, y por lo tanto su habilidad de crear por el espacio. Principalmente su civilización fue arruinada por sus antiguos enemigos, los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que mantengan colonias en las zonas más remotas.

Ellos fueron los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Todo por el progreso científico. Pero la rebelión de la ANTARTIDA, para la cual habían evolucionado, y por lo tanto su habilidad de crear por el espacio. Principalmente su civilización fue arruinada por sus antiguos enemigos, los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que mantengan colonias en las zonas más remotas.

Los SHOGGOTHs fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Eran una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte. Los SHOGGOTHs. No solo eran los esclavos ideales para el trabajo pesado y sucio, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

... Cosas negras, descarnadas
y chocantes, con superficies
lisas y laceradas parecían
a las de las ballenas,
con cuernos desagradables
que se curvaban uno
hacia el otro, alas
de murciélago cuyo
batido no hacía ruido,
feds garras prensiles
y colas espinosas
que se movían sin
necesidad de filipa
inquietante. Y lo peor
de todo es que nunca
hablaban o reían,
porque no tenían cara,
sino tan solo una
sugestiva oscuridad
donde debía estar
su cara. Todo lo que
hacían era agarrarse, volar
y cosquillear.

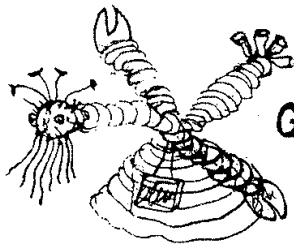
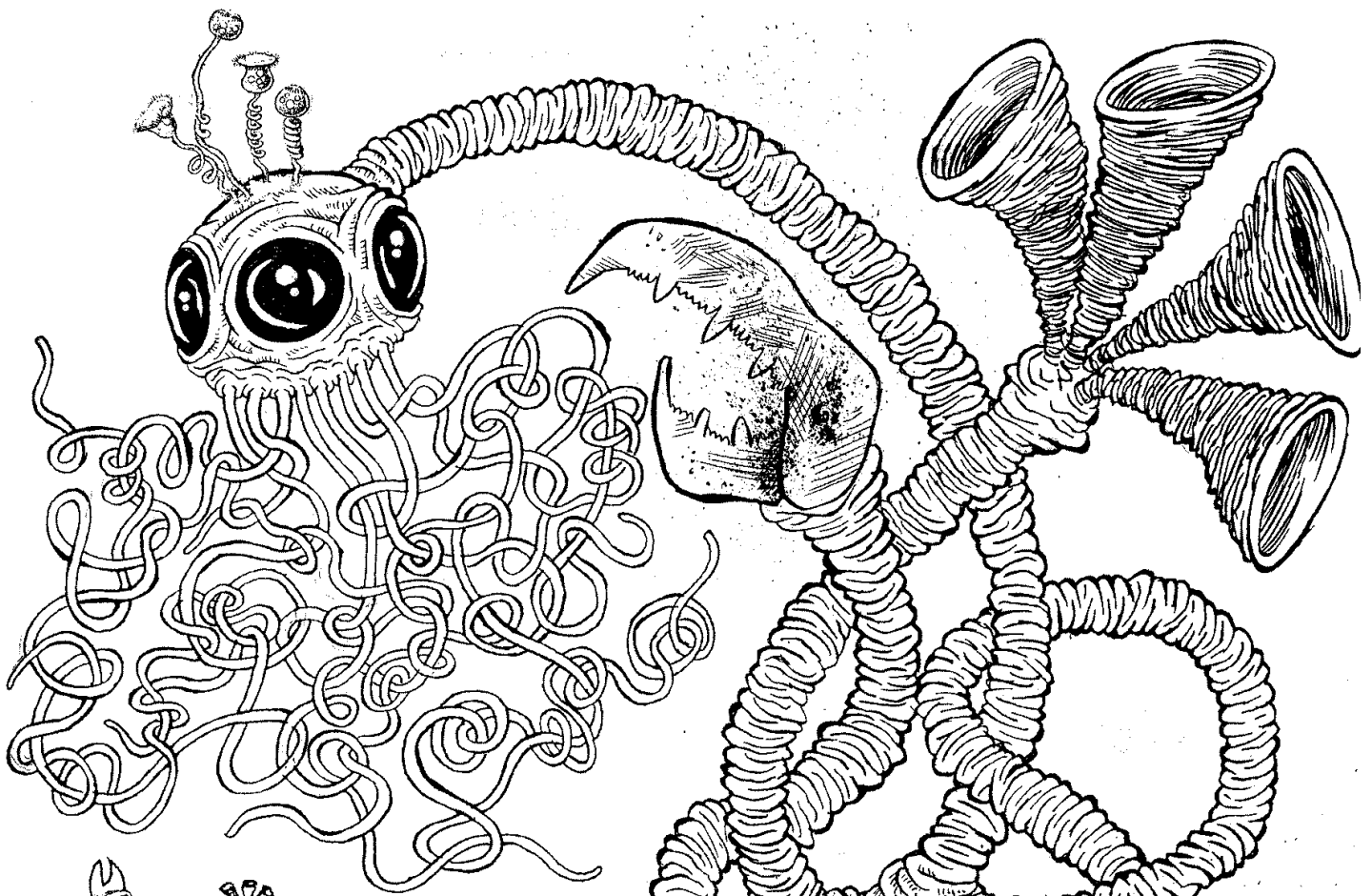




SÍMBOLO PARA
INVOCARLOS

VAMPIROS DE FUEGO

Aparecieron miles de puntitos de luz...
LOS MILLARES DE LUCECITAS ERAN SERES
FLAMÍGEROS VIVOS!!! Dondequiera que
tocaban, prendía el fuego.



GRAN RAZA DE YITH

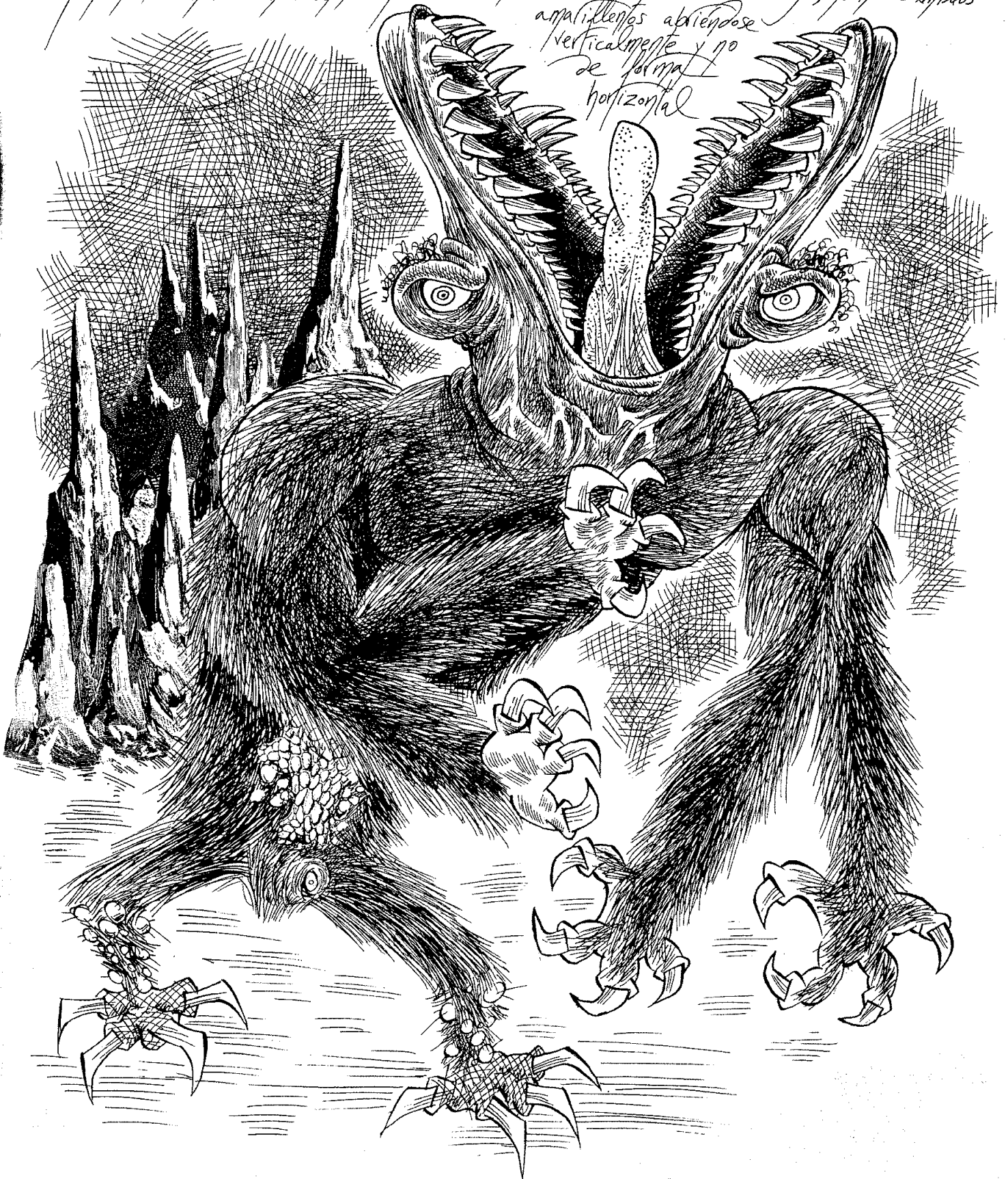
Parecían enormes copas iridiscentes, de unos tres metros de altura, tres metros de diámetro en la base, compuestos de una materia semielástica, viscosa y escamosa. De la punta del cono salían cuatro miembros cilíndricos flexibles, de unos treinta centímetros de grueso, cada uno y de una sustancia viscosa como la de los propios copes. Estos miembros se contraían a veces hasta casi desaparecer, y otras se extendían hasta casi alcanzar los tres metros. En el extremo de dos de ellos tenían epaves azules o púrpuras. En el del tercero tenían cuatro apéndices rojos en forma de trompas, y en el del cuarto una especie de globo amarillento irregular, de unos sesenta centímetros de diámetro, con tres grandes ojos oscuros dispuestos alrededor de su único orificio.

Por encima de la cabeza tenían cuatro protuberancias grises en forma de fallos, con apéndices parecidos a flores, mientras que de su parte inferior salían antenas o tentáculos verdosos. La gran base del cono central estaba bordeada por una sustancia gelatinosa de color gris que hacía moverse a todo el ser mediante expansiones y contracciones.



GUGOS

En la una zarpa de tres cuartas de anchura, provista de unas poderosas garras. Tras ella apareció otra, y después, un brazo enorme de negro pelaje al que se unían ambas zarpas con dos cortos antebrazos. Luego brillaron dos ojos rosados y a continuación apareció la burbujeante cabeza del GUGO centipela recién despertado. Tenía el tamaño de un basilisk aquella cabeza. Los ojos sobresalían unas dos pulgadas a cada lado, protegidos por unas protuberancias óseas cubiertas de pelo espeso. Pero era precisamente la boca lo que le daba un aspecto terrible a esta cabeza: tenía unos espolones colmillos amarillentos y recortaba la cabeza, de arriba abajo, estirpes colmillos amarillentos abriéndose verticalmente y no de forma horizontal.





LÍVIDOS

Al poco rato saltó a la luz gris del crepúsculo un ser del tamaño de un caballo pequeño, y sintió pausas al ver el aspecto de aquella bestezuela obscura, escabiosa y malsana, cuyo rostro resultaba ligeramente humano, pese a la ausencia de nariz, de frente y de otros detalles importantes. Resultaba muy desagradable ver aquellos animales impropios y desproporcionados dando saltos de cargalo mediante sus patas traseras

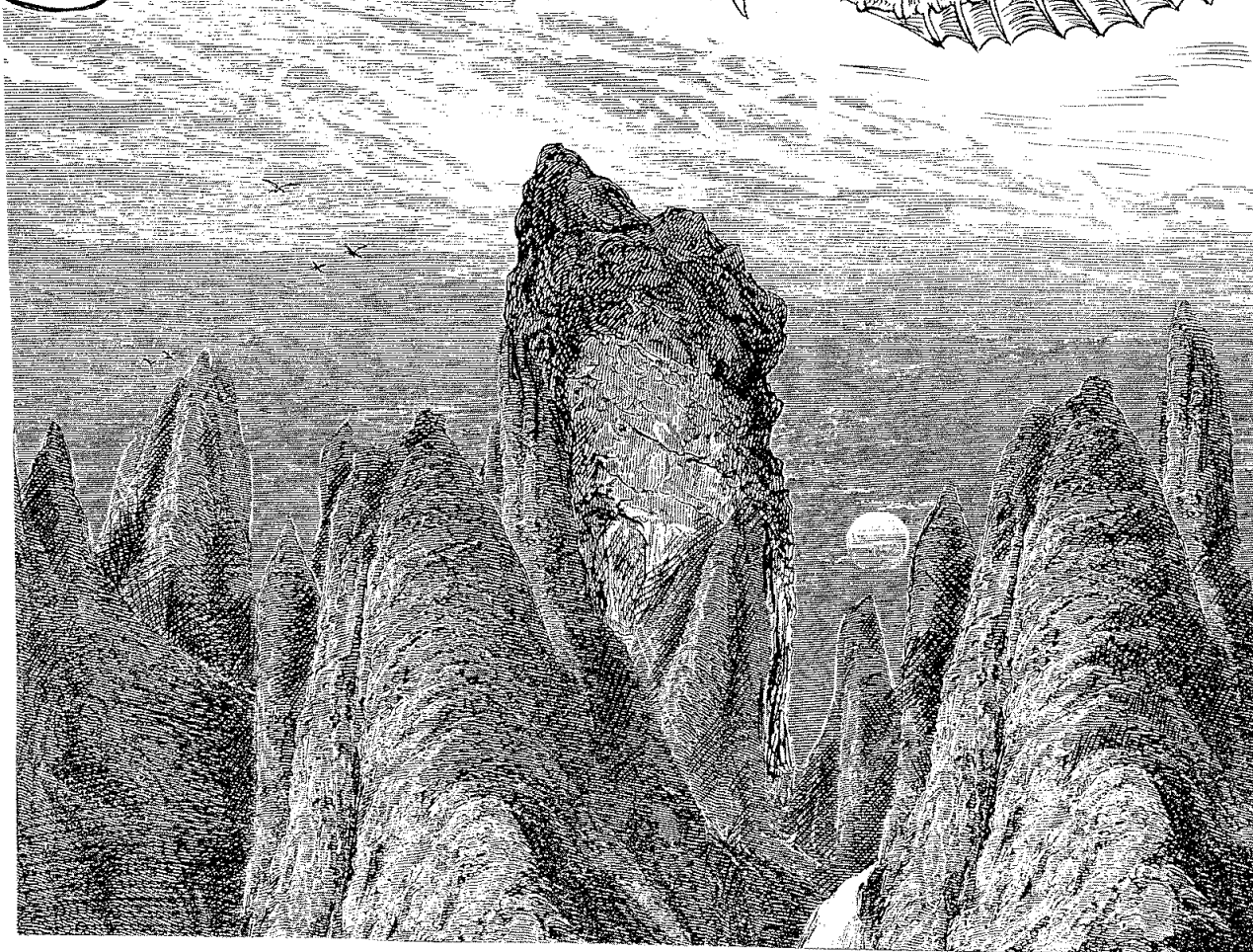
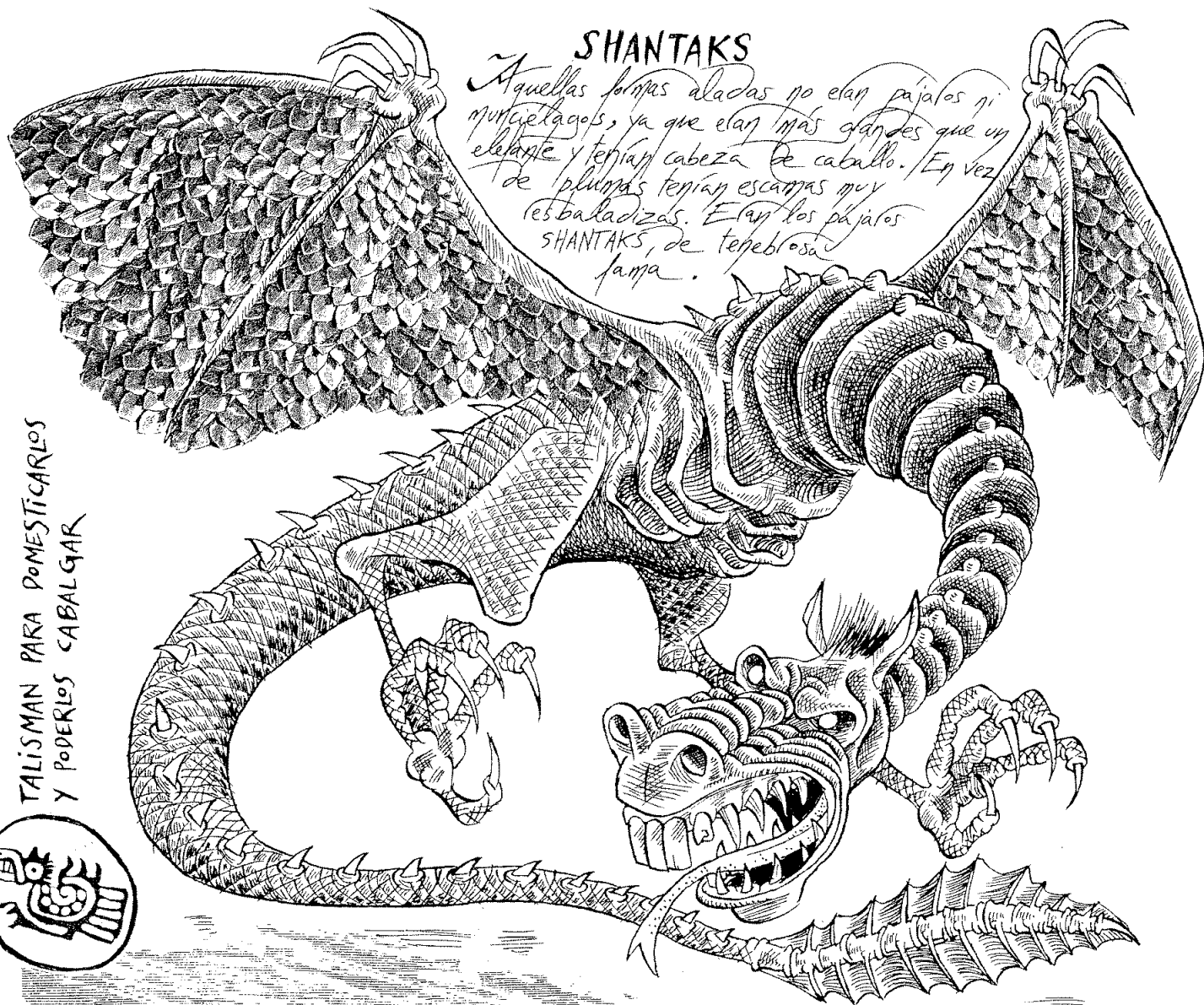
alargadas. Eran visos seres repulsivos de ojos rojo-amarillentos que mueren si se exponen a la luz. Pero aún más desagradable fue oírles cuando empezaban a hablar con las toses y sopidos guturales que constituían su lenguaje.



SHANTAKS

Aquellas formas aladas no eran pájaros ni murciélagos, ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabeza de caballo. En vez de plumas tenían escamas muy resbaladizas. Eran los pájaros SHANTAKS, de terrible fama.

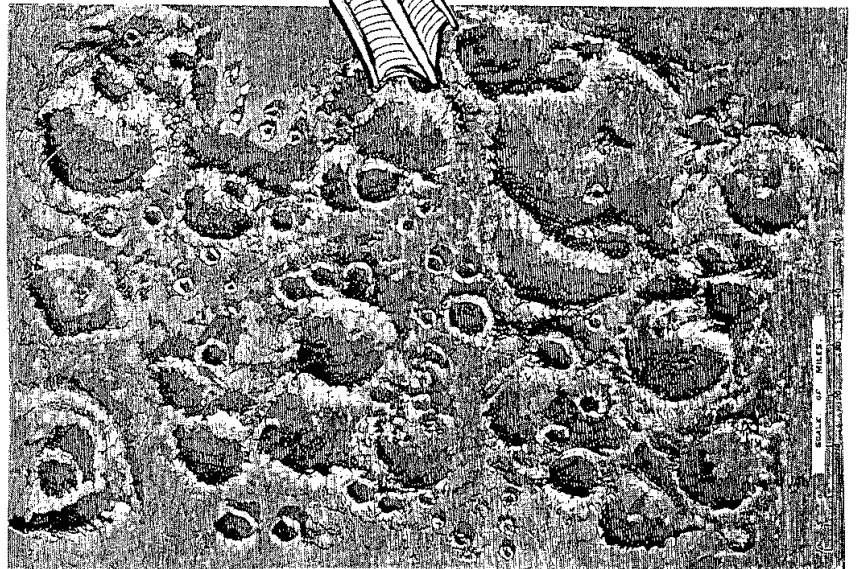
TALISMAN PARA DOMESTICARLOS
Y PODERLOS CABALGAR





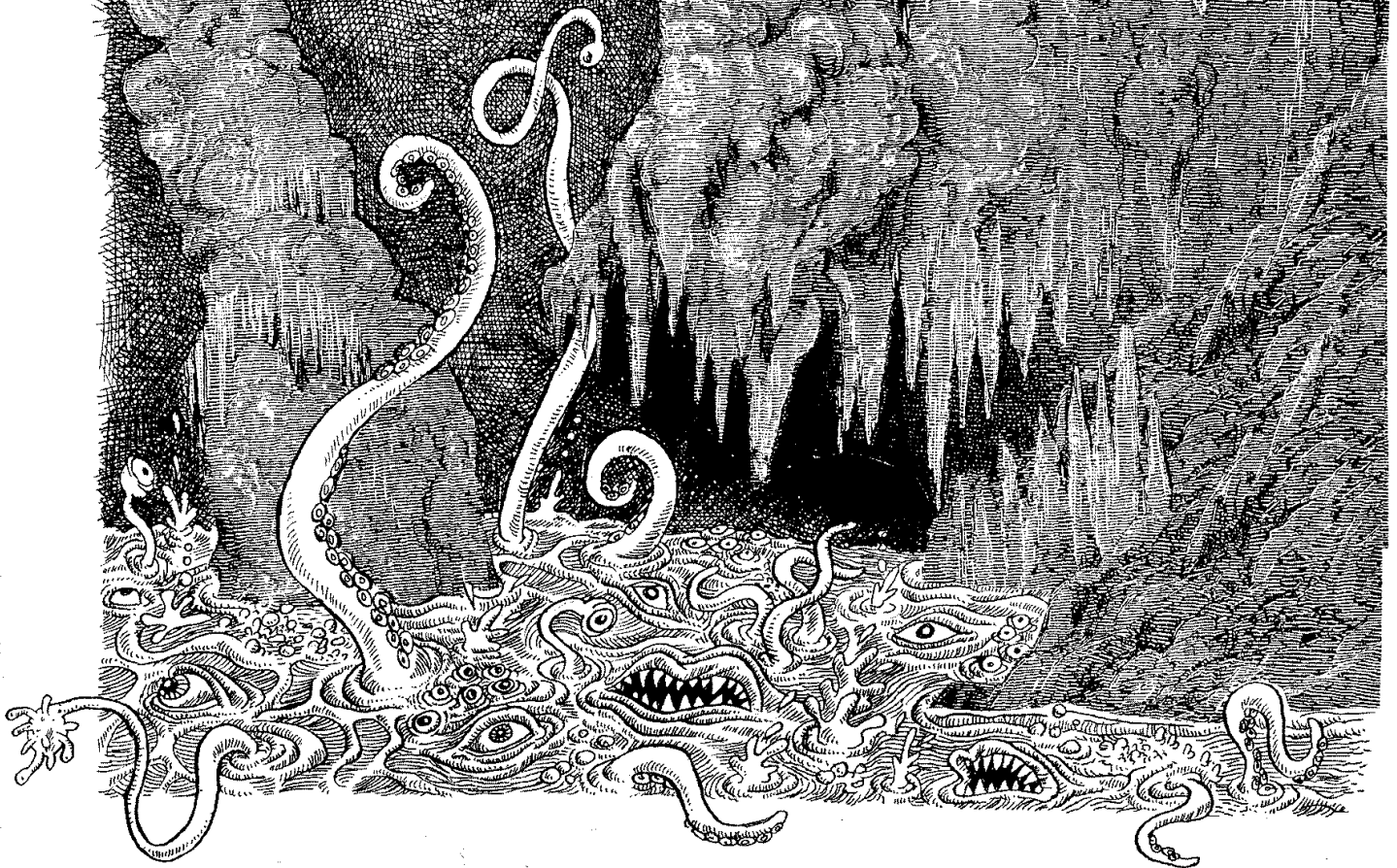
BESTIAS LUNARES

Eran cosas grandes, resbaladizas,
 y de color grisáceo, que podían
 expandirse y contraerse a voluntad,
 y cuya forma principal (aunque
 cambiaba a menudo) era la de
 una especie de sapo sin ojos,
 pero con una curiosa masa
 vibrante de pequeños
 tentáculos de color rosa al
 final de un hocico largo y
 como.



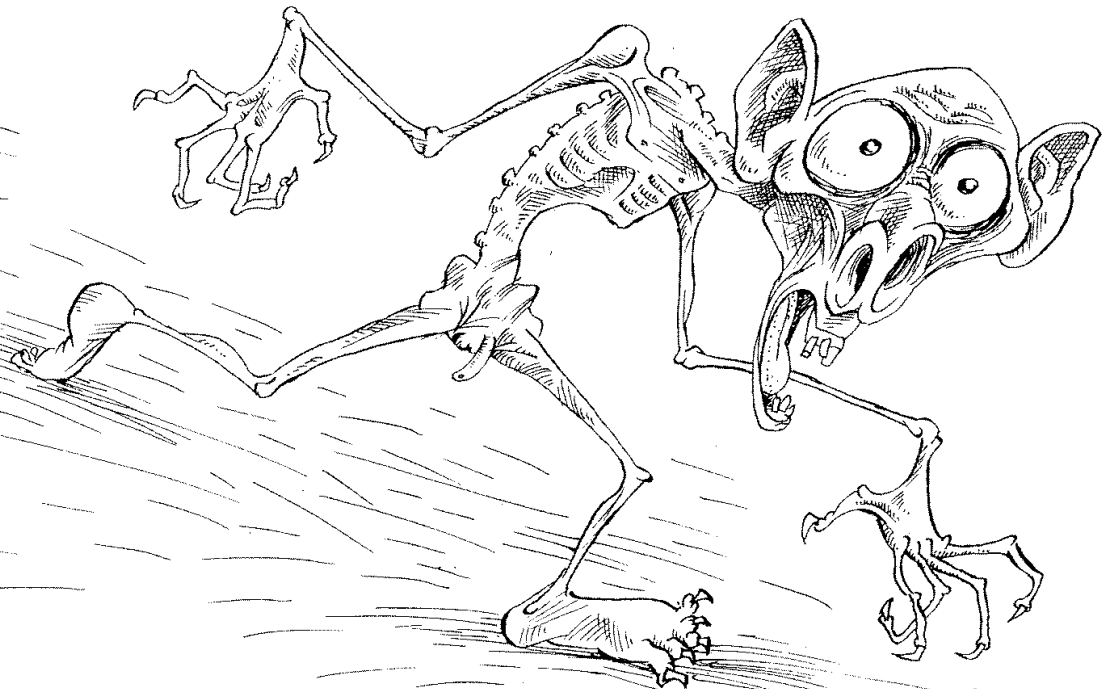
ABHOTH

Aquel charco era... una gran masa
de desbarrante y sangrante corrupción, mas
atolladamente espantoso que la más oscura
visión de mortales locura y maldicez;
transparente, hirviendo, burbujeante como baba de
serpiente, palpitaba en aquel profundo
abismo, extendiéndose como una
infección contagiosa.



HABITANTES DE LA ARENA

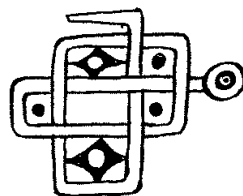
Y de las profundidades de una de las cuevas salió un HABITANTE de la ARENA. Tenía una piel rugosa, ojos enormes, grandes orejas y una horrible distorsión de las facciones de un koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macilento. Se acercó hacia mí arrastrando los pies, con evidente impaciencia.



GULES

Era una... innumerable blasfemia con brillantes ojos rojos. Sus garras tenían los huesos muy marcados, y una cosa que jamás habría tenido un ser humano: la cabeza rota como un caramelo de palo mordisqueado por un niño. Su extraña manera de andar agachado era repugnante, y cuando te miraba, uno sentía que de un momento a otro saltaría sobre su víctima para obsequiarla con un jugoso bocado. Su idioma era una cacofónica mezcla de gorgoros y gorgoros. Su cuerpo iba cubierto del moho de las sepulturas.

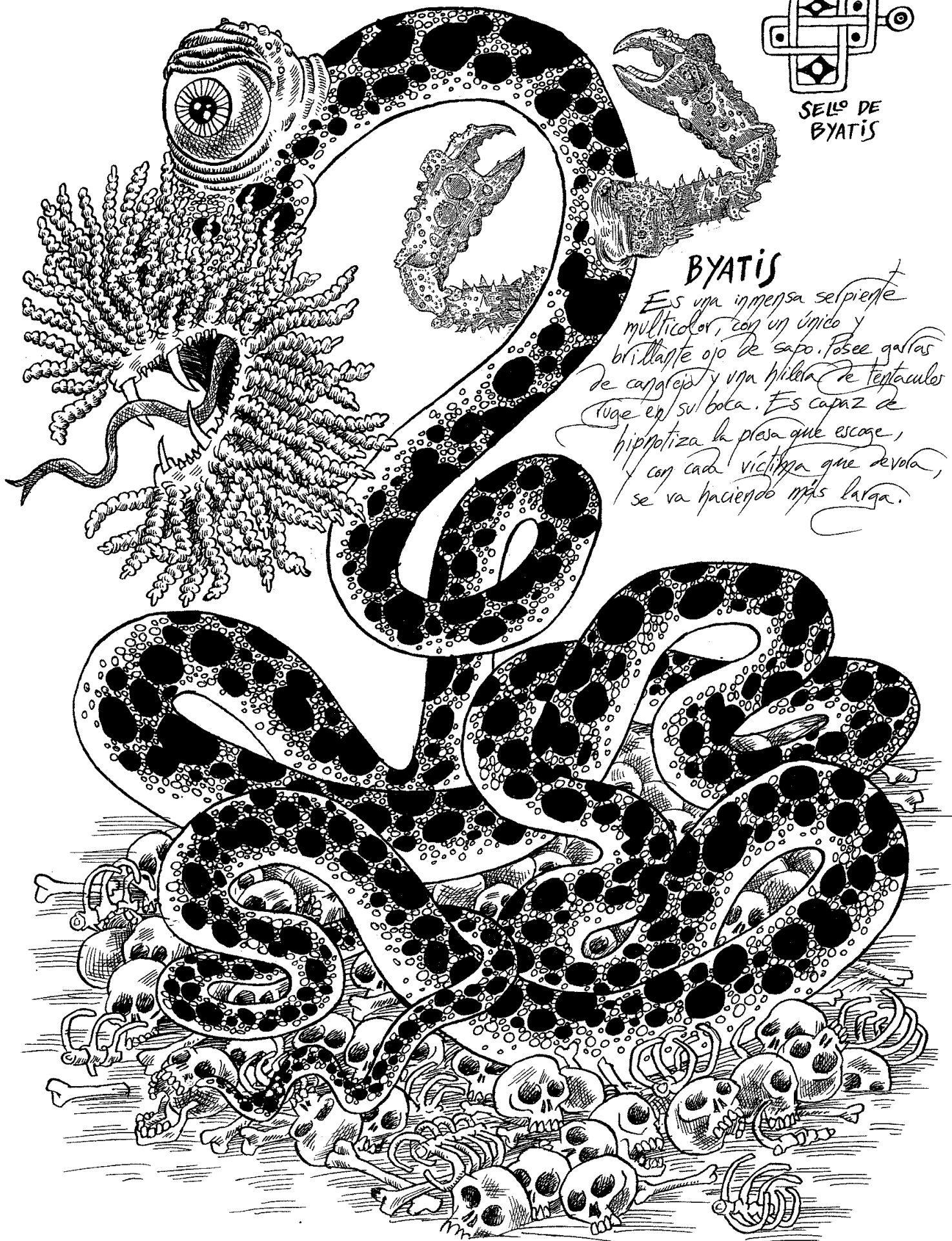




SELLO DE
BYATIS

BYATIS

Es una inmensa serpiente
multicolor, con un único y
brillante ojo de sapo. Posee garras
de caparazón y una hilera de tentáculos
fuerte en su boca. Es capaz de
hipnotizar la presa que escoge,
y con cada víctima que devora,
se va haciendo más larga.

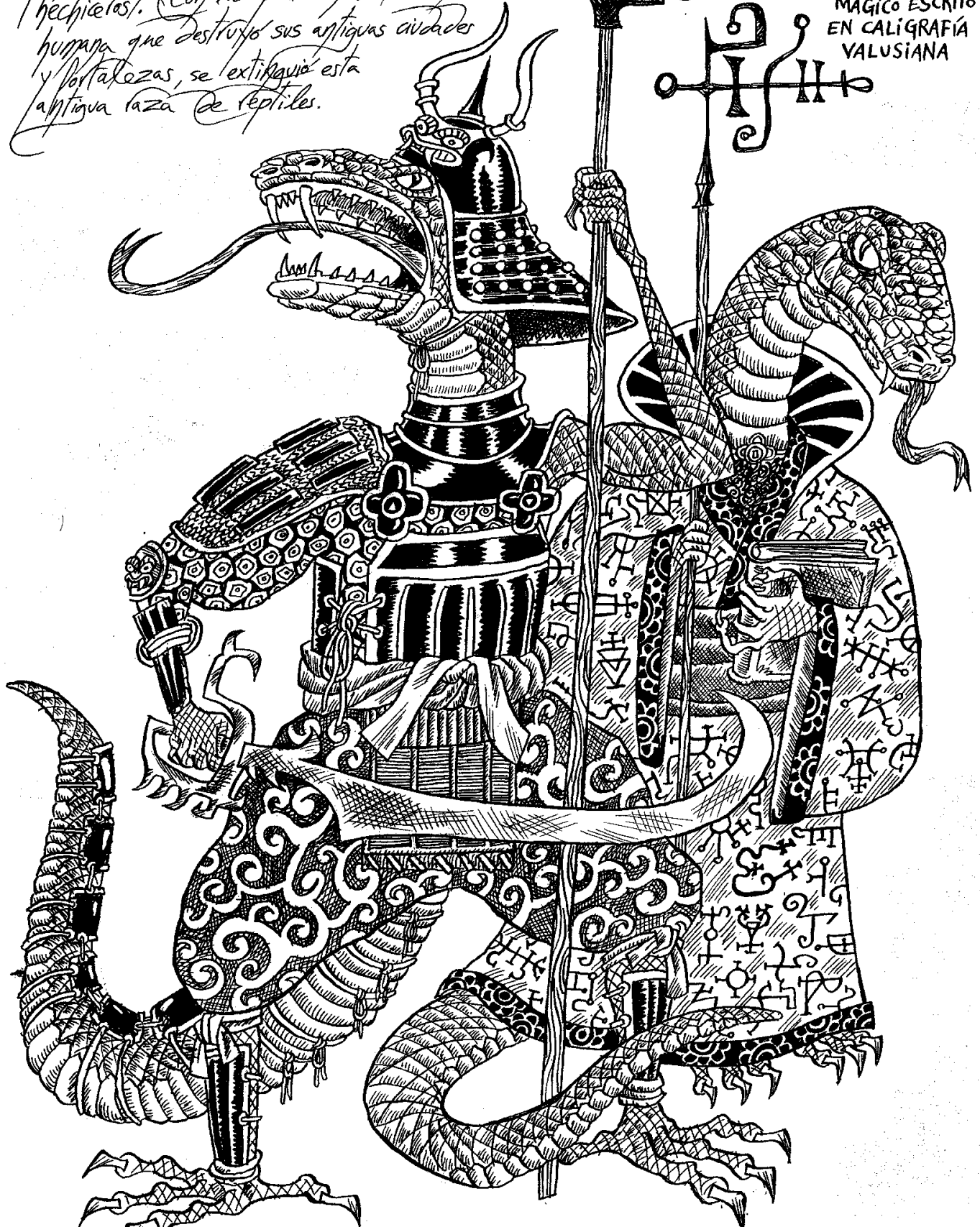


VALUSIANOS

Raza de reptiles bipedos con blazos y garras.
 u cabeza es de serpiente y tienen el cuerpo
 cubierto de escamas de ofidio. Construyeron grandes
 ciudades de basalto negro. En el triásico iniciaron
 su declive que duró varios eones hasta que
 resurgieron nuevamente en el pleistoceno. Tienen
 fama de expertos guerreros, científicos y
 hechiceros. Con la aparición de la raza
 humana que destruyó sus antiguas ciudades
 y fortalezas, se extinguió esta
 antigua raza de reptiles.

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200
 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300
 310 320 330 340 350 360 370 380 390 400
 410 420 430 440 450 460 470 480 490 500
 510 520 530 540 550 560 570 580 590 600
 610 620 630 640 650 660 670 680 690 700
 710 720 730 740 750 760 770 780 790 800
 810 820 830 840 850 860 870 880 890 900
 910 920 930 940 950 960 970 980 990 1000

HECHIZO
 MÁGICO ESCRITO
 EN CALIGRAFÍA
 VALUSIANA



VOORMIS

Raza con estirpe subhumana procedentes de las tierras de voorm. Vivieron durante el pleistoceno. Fueron esclavizados por los VALUSIANOS, los hombres serpiente. Con el declive de sus amos consiguieron liberarse y se refugiaron en Hyperborea. Cuando los humanos llegaron a las frías tierras de Hyperborea, los VOORMIS los enseñaron como conseguir alimento y les instruyeron en las arañas y en las artes mágicas. Pero los humanos fueron aumentando en número y pronto se olvidaron de sus benefactores. Se proclamaron señores de Hyperborea y cazaban VOORMIS como deporte. Pocos consiguieron escapar. Se considera que YETI y BIGFOOT son descendientes de esta antigua raza.



ZOOGS

Se deslizan, negros, menudos, invisibles, para poder contar relatos divertidos a su regazo y entretener con ellos las largas horas que pasan al amor del fuego, en el corazón de su adorado bosque. La mayoría vive en madrigueras, aunque algunos habitan en los troncos de los grandes árboles; y a pesar de que se alimentan principalmente de hongos, se dice que también les atrae la carne, tanto la física como la espiritual. Estos seres conocen una infinidad de secretos de la región de los muertos, y algo también del mundo vital, ya que el bosque linda con las tierras de los hombres por dos lugares, aunque sería desastroso decir cuáles.



POBLADORES DE LENG

Aquellas formas saltaban con lentitud y torpeza, y se retorcían en contorsiones y movimientos sumamente desagradables de presenar. Brincaban como si tuvieran pezuñas en lugar de pies y parecían llevar una especie de peluca o pelajo provisto de cuernos pequeños. No llevaban encima nada más, aunque su cuerpo estaba completamente cubierto de pelo. Tenían un rabo diminuto y una boca de excesiva anchura. Los misteriosos pobladores de LENG no eran sino los mismísimos repugnantes mercaderes de las negras galerías que vegetan cubies en DYLATH-LEEN.



LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

Al llegar a un montículo bastante elevado, ajustó el fumigador que contenía los polvos que harían visible al monstruo. Después allí intentarían localizarlo. Primero fue una nube gris del tamaño de un edificio corriente de varios pisos... y luego ¡OH, DIOS DEL CIELO! Aquello no podía ser visto por ojos humanos!!!



Bibliografía de los monstruos

YOG-SOTHOTH

«El Uno en Todo»

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Through the Gates of the Silver Key*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

AZATHOTH

«El Sultán del Caos»

Strange Eons, Campbell; *Spaw of Azathoth*, Herber; *The Philosopher's Stone*, C. Wilson

NODENS

«Gran Señor del Abismo»

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Strange High House in the Mist*, H.P. Lovecraft; *The House of the Worm*, Myers.

SHUB-NIGGURATH

«La cabra negra de los bosques»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *Out of the Aeons*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft; *Visions from Yaddith*, Carter

NYARLATHOTEP

«El Caos Reptante»

Nyarlahothep (poema), H.P. Lovecraft; *Fungi from Yuggoth*, H.P. Lovecraft; *The rats in the Walls*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

CTHULHU

The Call of Cthulhu, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *Castle Dark*, Herber; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft

Y'GOLONAC

Cold Print, Campbell; *Love's Lonely Children*, Watts

CTHUGHA

The Dweller in Darkness, Derleth; *This Fire Shall Kill*, Bishop; *Elysia*, Lumley

HASTUR

«El innombrable»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Shadow Out of Time*, H.P. Lovecraft; *The return of Hastur*, Derleth; *The Gods*, Carter

ITHAQUA (el Wendigo)

«El que camina en el viento»

The Wendigo, Blackwood; *The Gods*, Carter; *Ithaqua*, Derleth; *The Thing That Walked on the Wind*, Derleth; *Born of the Winds*, Lumley

ZHAR

«La Obscenidad Gemela»

The Sandwin Compact, Derleth; *The Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer

ATLACH-NACH

The Andaman Islands, Herber; *Web of Memory*, Szymanski; *The Philosopher's Stone*, Wilson

ZOTH-OMMOG

Out of the Ages, Carter; *Zoth-Ommog*, Carter; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CYAEGHA

Darkness, My Name is, Bertin

GHATANOTHOA

Out of the Aeons, Heald & H.P. Lovecraft; *The Thing in the Pit*, Carter; *The Return of the Lloigor*, Wilson

SHUDE M'ELL

«El que Socara en las Profundidades»

The Burrowers Beneath, Lumley; *Cement Surroundings*, Lumley; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CTHONIANS

The Burrowers Beneath, Lumley; *The Statue of the Sorcerer*, Edwards & Eliot

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

(FORMLESS SPAWN)

The mound, Bishop & H.P. Lovecraft

TSATHOGGUA

The mound, Bishop & H.P. Lovecraft; *Observations on the Carter Glossary*, Cockcroft; *The Door to Saturn*, Smith; *The seven Geases*, Smith

CHAUGNAR-FAUGN

The Curse of Chaugnar-Faun, Barton; *The Horror from the Hills*, Long

Los abominables TCHO-TCHO

The Andaman Islands, Herber; *Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer; *The Curse of Chaugnar-Faun*, Barton

NYOGTHA

«Aquel que No Debería Existir»

Zoth-Ommog, Carter; *The Stairs in the Crypt*, Carter & Smith; *Castle Park*, Herber

LLOIGOR

The Return of Lloigor, Wilson

DAGÓN y madre HYDRA

Dagon, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

PROFUNDOS

(DEEP ONES)

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft; *The Burrowers Beneath*, Lumley; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

DHOLES

The White People, Machen; *Through the Gate of the Silver Key*, H.P. Lovecraft & Price; *Sands of Time*, Herber; *Dreams in the House of Weir*, Carter

PÓLIPOS VOLÁTILES

(FLYING POLIP)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft

LOS PERROS DE TÍNDALOS

(HOUNDS OF TINDALOS)

The Hounds of Tindalos, Long; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

GNOPH-KEH

Polaris, H.P. Lovecraft; *The Horror in the Museum*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

DIOSES OTROS

(OTHER GODS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Other Gods* (poema), H.P. Lovecraft

ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

(DIMENSIONAL SHAMBLER)

The Horror in the Museum, H.P. Lovecraft & Hazel

LARVAS ESTELARES THE CTHULHU

(STAR-SPAWN OF CTHULHU)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

BYAKHEE

The Trail of Cthulhu, Derleth

CAZADORES DEL HORROR

(HUNTING HORROR)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

MIGO «LOS HONGOS DE YUGGOTH»

(FUNGI FROM YUGGOTH)

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft; *The Dweller in the Crypt*, Carter

VAMPIROS ESTELARES

(STAR VAMPIRS)

The Star Vampirs, Bloch

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft

PRIMORDIALES O ANTIGUOS

(OLD ONES, ELDER THINGS)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft

SHOGGOTH

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

(THE DUNWICH HORROR)

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Return to Dunwich*, Herber

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

(NIGHTGAUNT)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Dreams and Fancies* (poema), H.P. Lovecraft; *The Horror at Oakdeene*, Derleth

GRAN RAZA DE YITH

(GREAT RACE OF YITH)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft; *The Dreamer*, Herber

GUGOS

(GUG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

LÍVIDOS

(GHOST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

SHANTAKS

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Fishers from Outside*, Carter; *The Seal of R'lyeh*, Derleth

BESTIAS LUNARES

(MOON-BEAST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

ABHOTH

«La fuente de Inmundicias»

Return to Dunwich, Herber; *The Seven Geases*, Smith; *The Mind Parasites*, Wilson

HABITANTES DE LA ARENA

(SAND-DWELLER)

The Gable Window, Derleth & H.P. Lovecraft

GULES

(GHOULS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Pickman's Model*, H.P. Lovecraft

BYATIS

The Shambler from the Stars, Bloch; *The Room in the Castle*, Campbell; *Zoth-Ommog*, Carter

VALUSIANOS

(THE SERPENT PEOPLE)

The Shadow Kingdom, Howard; *Zoth-Ommog*, Carter; *The seven Geases*, Smith

VOORMIS

The Trail of Tsathoggua, Herber; *The seven Geases*, Smith

ZOOGS

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Hero of Dreams*, Lumley

POBLADORES DE LENG

(INHABITANTS OF LENG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft